6
ANNO 2
NUMERO 6
MARZO 1992
LIRE 4000

CONSOLE MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

ARRIVANO I NOSTRI
MERCS PER MEGADRIVE E MASTER SYSTEM

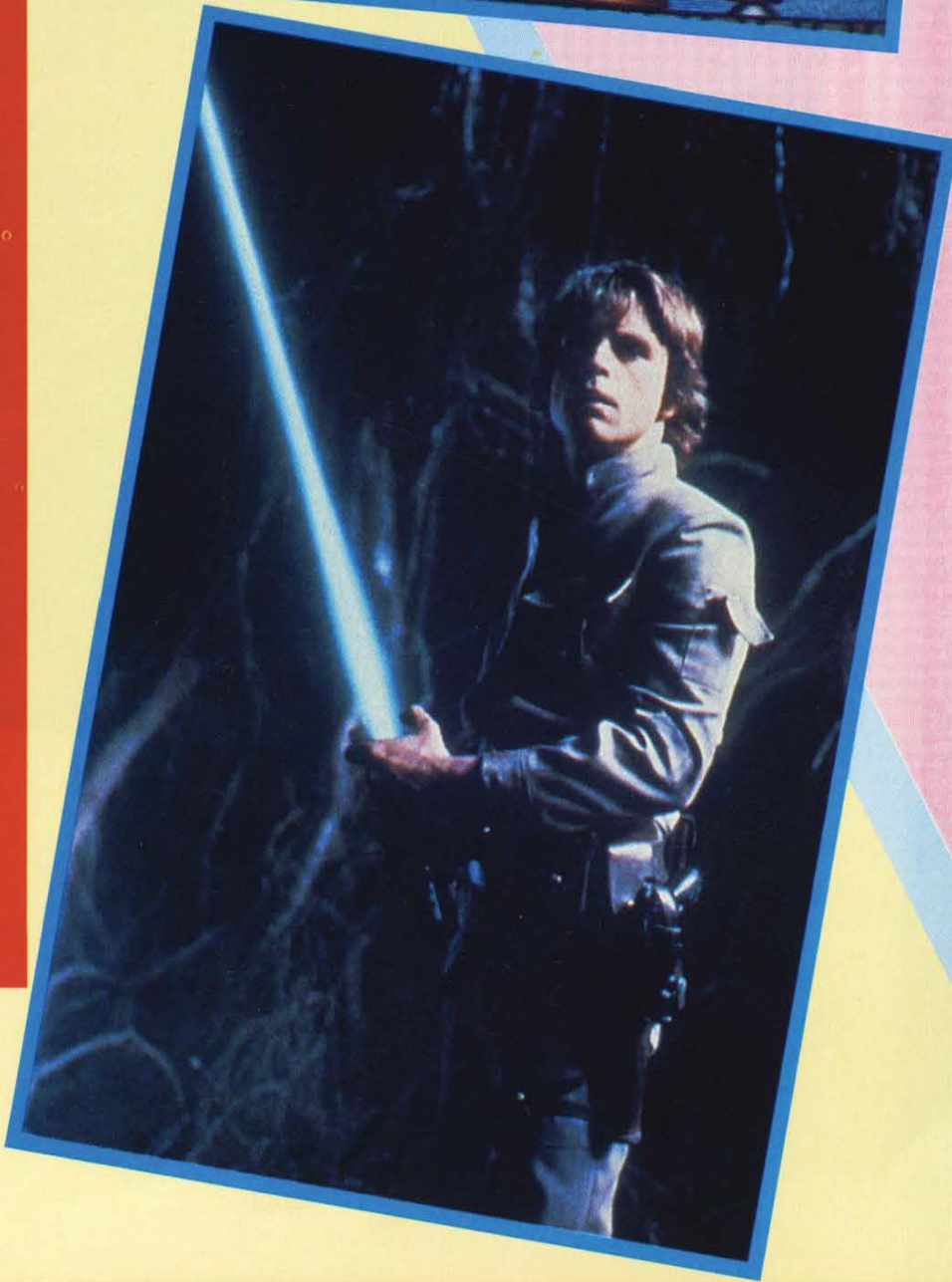
RAINBOW ISLANDS
VERSO LA PRIMAVERA IN GROPPA ALL'ARCOBALENO

SPEEDBALL II
FACCIAMOCI DEL MALE

STAR WARS
CHE LA FORZA SIA COL NES

SUPER ADVENTURE ISLAND
WONDERBOY SI TRASFERISCE SU SF

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

IN QUESTO NUMERO DI CONSOLE MANIA

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade = E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background = Il fondale di ogni gioco.

Blastare = E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op = Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico = Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling = Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite = Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage = E' sinonimo di "livello".

Tie-in = Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale = E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano * Direttore Responsabile: Roberto Ferri * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Capo Redattore: Alessandro Rossetto * Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali * Redattori: Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Gabriele Pasquali, Giancarlo Calzetta, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi. * Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri * Videoimpaginazione elettronica e grafica: Carlo e Alessandra Gandolfi * Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel

UNA RONDINE NON FA PRIMAVERA MA UNA CONSOLE, SI'!

Eccoci arrivati al mese più amato dell'anno, almeno per me. Si ricomincia ad andare in giro in motorino (ma senza fracasso, mi raccomando), si ritira fuori la bici, ci si diverte con lo skate e finalmente il clima si fa più mite e allegramente pungente. Ma le console che fanno? Restano nell'armadio in attesa di un altro, lunghissimo inverno? Non sia mai! Questo è il momento giusto per estrarre dalle tasche e dagli zaini i vostri fedelissimi aggeggi portatili, con tanto di bag e cartucce, e così anche lo spauracchio della mamma che grida: "Ma cosa fai lì appiccicato davanti al televisore a giocare, quando fuori c'è tutto quel sole! ESCI! Ti permetto di guardare solo Usa Today!", non vi fa più paura. Voi, quatti quatti, prendete il vostro Lynx, Game Boy o Game Gear che sia, fornitevi di cartucce, un bel ricambio di batterie e via, sgusciate fuori dalla porta, con la mamma felice che vi vede uscire. Ve ne andate nel parco più vicino e... via, pronti a rigiocare come dei matti.
Certo, bisogna anche fare dello sport, restare con gli amici, divertirsi all'aria aperta, ma la vostra partitina quotidiana non deve mancare, tanto per tenervi in allenamento. E per chi la console portatile non ce l'ha? Beh, non è poi così grave, si monta il tutto fuori dal balcone e ci si diverte lo stesso!
Attenti però, marzo è pazzerello, e una partita sotto l'acquazzone improvviso potrebbe distruggere per sempre i circuiti della vostra amata console... ma in questo caso potrete sempre prendervela con la mamma che aveva tanto insistito per farvi uscire.

Stefano Gallarini

CONSOLE MANIA

INDICE RECENSIONI

Mailbox: 221707460 * Fotolito: Litomilano * Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) * Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246 * Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano * Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% *Abbonamento a 11 numeri Lit. 35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Original Nintendo Seal of Quality

KICK OFF™

C BUXTON

IL CALCIO SI CHIAMA KICK OFF.
La stupefacente giocabilità e il sorprendente realismo lo hanno fatto diventare l'incontrastato campione di tutti i tempi, il preferito da milioni di giocatori in tutto il mondo.
Scendi in campo, tira il calcio d'inizio e vivi in prima persona tutta l'emozione di una vera partita di calcio.

Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

ANCO

TOYS LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

CADARIO

ANTEPRIMA

PERIFERICA E' BELLO

-Per tutti quelli che odiano il joypad continua la saga dei megajoystick per il Super Famicom. Questa volta parliamo dell'XE-1SFC che, contrariamente a quanto potrebbe sembrare, non è l'ultimo modello della Suzuki, ma una vera stazione di gioco programmabile a seconda delle esigenze del giocatore. L'aspetto è molto arcade, l'unico dubbio è che per utilizzarlo si debba essere laureati (o almeno piloti di mech. Peter Rey, dove sei?).

-Il sintonizzatore TV da collegare al Game Gear lo conoscete già, vi consente di utilizzare lo schermo come un televisore, ed era già in vendita da qualche tempo in Giappone, l'unico particolare è che lo standard televisivo era NTSC e quindi completamente inutile in Europa (standard PAL). Il bello è che ne è finalmente stata completata una versione PAL, resta solo da vedere se e quando riuscirete a trovarlo in negozio.

-Sensazionale! Trasformate il vostro PC (sto parlando di quel computer serio e professionale che probabilmente il vostro babbo utilizza, non del PC Engine) in Super Famicom nuovo fiammante (o meglio in un Super NES). Questo è quello che potreste trovare tra le pubblicità di qualche rivista (americana). Si tratta di una scheda contenente tutto l'hardware specifico del SF (joypad compresi) e che si interfaccia al vostro PC (utilizzandone, probabilmente, solo la RAM). Se avete già un PC la cosa potrebbe perlomeno interessarvi fino al momento in cui non scoprite che il tutto ha praticamente lo stesso costo della console originale. Favorito al concorso Periferica Idiota '92.

-Favoloso! Collegando il piccolo Gamesounds all'uscita audio della vostra console, questo modulerà e trasmetterà proprio come una normale trasmissione radio il sonoro della vostra console che potrà poi essere ricevuto dall'apposito ricevitore con l'ausilio di una cuffietta. Indispensabile, soprattutto considerato che la lunghezza del cavetto di un joystick difficilmente supera il metro. Ci auguriamo solo che non riesca ad uscire dagli Stati Uniti. Secondo favorito al Periferica Idiota '92.

- La vostra cartuccia NES vi da dei problemi, non fa bene contatto? Potete utilizzare il Cleaning Kit ufficiale per la porta cartucce del vostro Nintendo. Adeguatamente inutile a meno che non usiate cospargere le cartucce di marmellata prima di inserirle nel NES.

ELEMENTARE CD ROM

Uno dei giochi da non perdere per il CD-ROM del PC Engine è senza dubbio questo Sherlock Holmes della Icom. Si tratta di un'avventura poliziesca (elementare). Senza entrare nel merito dell'avventura stessa, che non abbiamo potuto approfondire, non si può non restare impressionati dall'utilizzo fatto del CD-ROM. La grafica è completamente digitalizzata da disegni o attori veri ed è in più animata in maniera superba considerate le capacità del PC Engine, sul sonoro mi sembra superfluo specificare la qualità dei dialoghi (in inglese) , mentre alla giocabilità pensa un pratico sistema a icone.

Un altro titolo di grosso richiamo nell'immediato futuro sarà certamente The Addams Family, se non altro per il divertente film di prossima uscita nelle sale italiane. Sempre su CD-ROM, come la maggior parte delle grosse novità per PC Engine ultimamente, ma almeno sarà in inglese!

LA STORIA INFINITA

Continuano in pillole gli aggiornamenti (o meglio le incontrollate notizie che ogni tanto si spargono) riguardo alla Jaguar dell'Atari, la nuovissima console dotata, a quanto pare di tecnologia a 64 bit. A dire il vero si tratterebbe di un doppio microprocessore a 32 bit con un clock di 16Mhz.

Il bello è che a quanto pare non sarà semplicemente una console, c'è l'intenzione di trasformarla in una specie di console-computer vero, ma non è tutto, ancora più sorprendenti sono le periferiche e le memorie di massa che dovrebbe utilizzare. Accanto ai soliti dischetti e cartucce dovrebbe esserci un CD-ROM e perfino un videoregistratore VHS.

MADE

Akira no tomé kamai! Daemon iatta sa. Ok, ok, non mi volete solo perché non sono bravo come Max o come Stefano Giorgi? Beh, ma allora ditelo...

ALISIA DRAGON

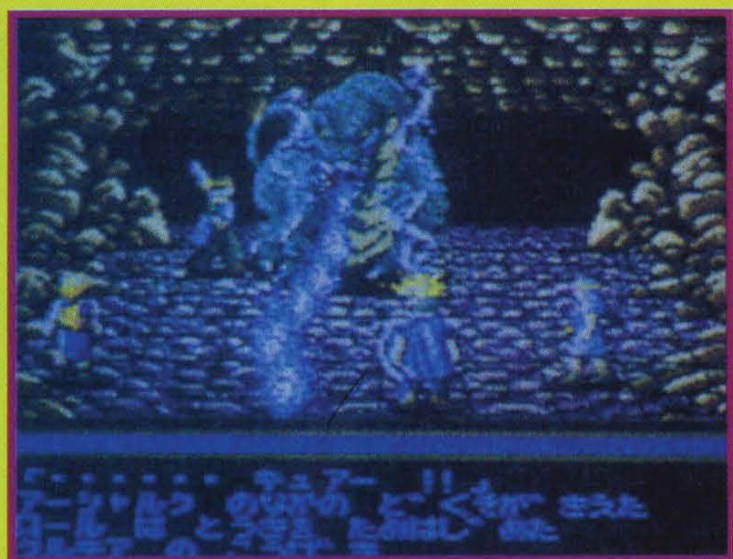
Probabilmente quando starete leggendo queste righe lo potrete già trovare nei negozi di importazione parallela; si tratta di un gioco che dovrebbe dare nuova linfa ai giochi in stile "Rastan" su MD: protagonista dell'avventura in mondi misteriosi non è però il tipico omaccione tutto muscoli ma bensì una dolce fanciulla che è in grado di difendersi molto bene benché il suo aspetto possa dare la sensazione di una ragazza fragile!

LUNAR the Silver Star

Uno dei prossimi arrivi su M-CD è questo RPG di cui vi avevamo mostrato alcune immagini in anteprima diversi numeri fa di CMania.
Benché sia un'avventura scritta interamente in giapponese ci hanno informato che sarà costituito da molte parti arcade e quindi anche probabilmente giocabile.
Onestamente spero che dopo i modesti titoli per CD, Lunar sia il primo titolo degno di nota!

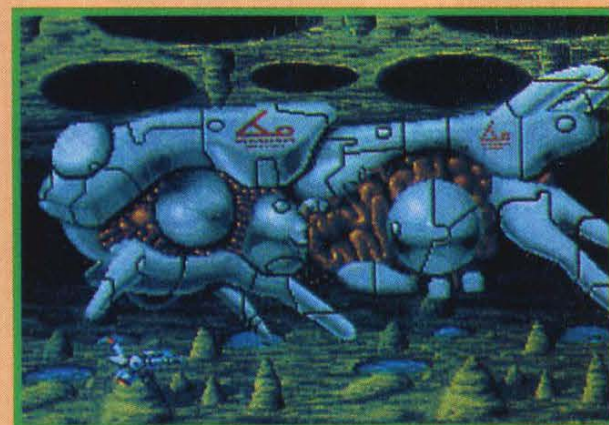
SUPER FANTASY ZONE

I veterani come me (ndG!) dovrebbero immaginare di cosa si tratta; comunque sia, per i nuovi arrivati nel mondo delle console, in questo divertentissimo shoot'em up guidate Opa-opa, una navicella a forma di uovo di pasqua con tanto di ali e zampe, alle prese con il crollo del sistema monetario del suo mondo causato da una misteriosa entità (!).
Dopo le innumerevoli versioni per SMS e PC Engine è finalmente arrivato il turno per MD; dalle prime impressioni "a caldo" si tratta di un'ottimo titolo da avere assolutamente.

IN JAPAN

ISLE ROAD

Dalla Wolfteam, ormai quasi una sicurezza per il Megadrive, un RPG tridimensionale. La visuale è molto particolare e inconsueta per i soliti RPG giapponesi, il testo è naturalmente tutto in giapponese ma ci vuole altro per scoraggiare il nostro Gabry.

NON SPARATE SUL SF

O almeno non sparateci con Thunder Spirits, provate ad attendere invece questo Phalanx della Kemco, nella speranza che sia un poco più accettabile come velocità. Si tratta di un blastaggio a scorrimento orizzontale a bordo del vostro A-144 Phalanx. Graficamente gli enormi nemici lasciano con l'acquolina in bocca, anche se nel passaggio da X68000 (il computer giapponese su cui ha visto la luce) ha perso qualcosina. Lo vedremo ad Aprile.

TIE-IN TONDI

Akira Toriyama! No, calma, non si tratta di parolacce. Dall'alto della mia vasta e profonda cultura classica vi faccio notare che si tratta di un disegnatore di fumetti tra quelli di maggior successo degli ultimi anni, autore dell'archetipo del cartone animato tondo e demenziale, Dr. Slump e Arale. Quello che interessa a noi è invece Dragonball un'altro dei suoi successi, già visto anche in Italia. Il gioco è un picchiaduro con velleità RPG-istiche; purtroppo, come molti altri giochi SF pensato per il solo mercato interno giapponese, di comprensibilità strettamente legata alla quantità di testo giapponese.

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

RAINBOW ISLANDS

TAITO

WAKO

ocean

TOYS
LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

AMERICAN

ATARI ATTACK

No, non avete sbagliato rubrica, questa è semplicemente una "piccola" lista di giochini per il vostro portatile che dovrebbero circolare liberi negli States entro la prima metà del '92.

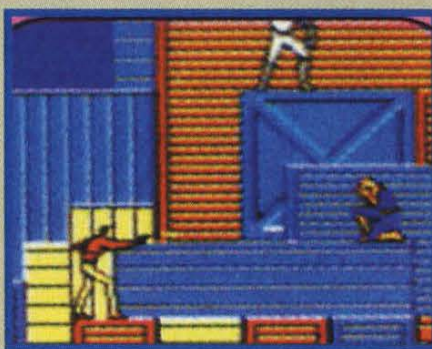
- Cabal. Classico spara e (non) fuggi con visuale in soggettiva e scenari tridimensionali che abbiamo già visto in diversi formati. Il concept alla Operation Wolf è ormai abusato, ma la grafica di questo Cabal promette di essere qualcosa di speciale grazie anche agli ingrandimenti hardware degli sprite.

- :720°. Anche questo un vecchio arcade già visto su computer con il solito ragazzino armato di skate che, tra una gara e un percorso a ostacoli, tra qualche credito e un po' di bonus rompe le scatole a passanti innocenti che vorrebbero utilizzare i marciapiedi per il loro vero scopo, marciarci con i piedi!

- Toki. Non mi sembrava poi questa grande meraviglia il coin-op, ma dopo averlo visto sul Megadrive ci ritroviamo questo simpatico scimmione e il suo platform anche su Lynx.

- RaiDen. E a proposito di conversioni questo coin-op abbastanza convenzionale riesce a competere con Prince of Persia in quanto a conversioni multiformato. Si tratta di uno shoot'em up, come già detto, abbastanza convenzionale con pochi (ma buoni) armamenti.

- Geo Duel. La griglia di questo shoot'em up mi ricorda un vecchissimo coin-op di cui al momento mi sfugge il nome (si parla dei tempi del Colecovision)(Già Stefano, quando dell'attuale redazione eravamo nati solo tu, il Gallarini e io. NdAlex). Senza indagare oltre sull'originalità del titoli Geo Duel dovrebbe sfruttare benino le capacità di "scaling" hardware del Lynx.

- Rolling Thunder. Lasciate perdere il fatto che su Megadrive siamo ormai già al numero due. Questo coin op era abbastanza semplice ma a suo modo accattivante, e le ottime musiche, insieme ad uno scrolling perfetto promettono una perfetta conversione.

- Pit Fighter. Aargh! Lo odio! Penso che sia uno dei coin-op più brutti degli ultimi tempi. Trascendendo da considerazioni personali, comunque, bisogna ammettere che la grafica digitalizzata di questo picchiaduro è stata trasportata molto bene su questo coin op, e poi c'è sempre lo scaling degli sprite!

- Hydra. Dopo Turbo Sub un'altro spara e fuggi di ambientazione acquatica. Questa volta siete alle prese con un motoscafo che blasta nemici di aria e di mare in quantità, grazie anche agli armamenti & bonus vari che raccogliete lungo la "strada" ("Andiamo a fare due passi per strada", disse Stefano a un biblico personaggio che, come lui, ama farlo. NdAlex).

- Hyperdrome. Il solito sport futuristico che ha come arena, questa volta, una doppia griglia in mezzo alla quale vi sollazzate allegramente. Tutto quello che dovete fare è depositare diversi oggetti in porta (Parli facile, tu! NdSchillaci), ad ostacolarvi ci sarà il tempo e, naturalmente, l'avversario.

Dovrebbero essere già in circolazione, invece Dirty Larry, Golf, Basketbrawl, Hockey, Baseball Heroes e NFL.

ICAMENTE

S-NES: THE ORIGINAL

I titoli S-NES che non siano semplici conversioni di giochi giapponesi non sono più tanto rari. Sono programmati per i prossimi mesi NCAA Basketball, dalla Tradewest arrivano invece il già citato Super Off Road insieme a Jack Nicklaus Golf e alle Battletoads in Super Battletoads (Come volevasi dimostrare. Vedi Nintendo News. NdSG), Test Drive della Ballistic e Xardion della Asmik.

TETRIS 2

Questo seguito Egol del puzzle game più famoso del mondo sarà pure più vario con l'opzione per due giocatori, alcuni giochi speciali e un certo numero di fondali (disegnati abbastanza male, trovo) ma non riesco a fare a meno di pensare che così le capacità di un SF siano sprecate.

AMERICAN NINJA

No, non preoccupatevi, non si tratta di uno di quei film di serie C, volevo soltanto avvisarvi che è stato finalmente tradotto per Super NES con il titolo di Legend of the Mystical Ninja quel simpatico e caratteristico Ganbare Goemon di cui avevamo parlato qualche numero fa. Se riusciste a mettere le mani sopra la versione americana, verificate prima che funzioni sul vostro Super Famicom, anche se, come abbiamo già detto sul numero scorso, non ci dovrebbero essere problemi.

NINTEND

Questo numero di News è quasi tutto per lui, il Super Famicom. Allora come trovate in media solo un paio di recensioni a numero? Dateci tempo...

NOVANTUNESIMO MINUTO

(....Per la serie: Steve e la sua sfrenata fantasia creativa! ndG) (Spiacente ma sono creativo solo in orari d'ufficio che, per quanto labili qui da noi, sono sicuro che non comprendano le due di mattina!!! NdSG)(Come ti capisco. Ora sono le sette del mattino e io sono qui da ieri sera. Amen. NdAlex).
Questi sono arrivati veramente in extremis, vedo già Alex che comincia a guardarmi male, comunque potrete trovare prossimamente sui vostri SF...
-Super Off Road. Seguito di vecchi gioco NES che ha riscosso un grosso successo sugli altri formati di casa Nintendo. Una corsa di automobiline fuoristrada (alla Ivan Ironman, per i computeristi) particolarmente riuscita sul piccolo Boy.
-John Madden's Football. Attendetevi l'immancabile recensione di Alex per questo football già Megadrive, sempre che riusciremo a staccarlo da John Madden's 2 (o dalla tua gola. NdAlex).
-Seguono rapidamente (prima che mi addormenti sulla tastiera) Home Alone, un tie-in dal film "Mamma ho perso l'aereo", Drakken, RPG su computer di un certo successo e un Golf non meglio specificato.

ULTIMA SF

E' giunta l'ora di far capire anche al giapponese medio com'è fatto un vero RPG, e Ultima VI non ha nulla da invidiare proprio a nessuno in quanto a trama, profondità di gioco e vastità degli scenari, c'è simulato dentro un intero continente con centinaia di personaggi con cui dialogare. Già un grosso successo su PC è stato convertito anche per Super Famicom abbastanza fedelmente (almeno graficamente), c'è solo da chiedersi come siano riusciti a comprimere l'intera Britannia e i suoi abitanti negli 8Mbit della cartuccia.

ANCORA LEI!

Cercheranno di spacciarvelo come Super Valis, ma non credeteci. Questa SFamicomiana incarnazione dell'eroina giapponese altri non è che il Valis IV recensito per PC Engine sul numero scorso (del resto se su SF non ci mettono un Super davanti al titolo non sono contenti)(scusa Stefano, come avevi detto che si chiamava la console? NdAlex), per quanto ci è stato dato di vedere senza apprezzabili differenze. Gli sprite in movimento non sono troppi e non dovrebbero dare troppi problemi alla vostra console, per la grafica, giudicate voi...

IL MONDO IN UNA CONSOLE

Il precedente Sim City si era fatto particolarmente apprezzare sul Super Famicom per un'ottima realizzazione e qualche differenza dalla versione su computer. E se Sim City vi aveva tenuti occupati per un bel po' provate a figurarvi cosa succederà con il nuovo Sim Earth.

SUPER E' BELLO

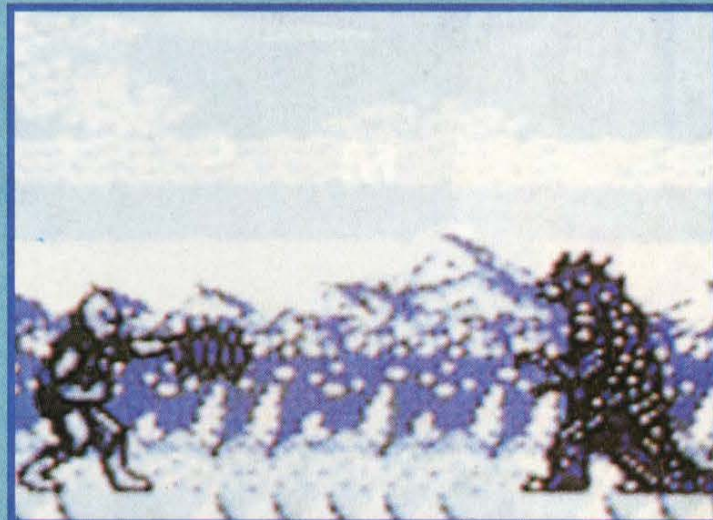
Il Super non è l'unica che questo Super Aleste ha guadagnato nel suo passaggio da Megadrive a SF. La Toho ha messo in questo giochino una grafica veramente degna di un SF, scrolling parallattico, nemici in quantità (povero SF NdStefano) e delle fantastiche musiche con tanto di effetti digitalizzati.

...DO NEWS

ANCORA LUI!

Ha già fatto bella mostra di sé su tutti i computer e le console principali e come poteva mancare allora dal SF Prince of Persia? Ogni altro commento mi sembra superfluo.

ULTRA-BOY

-Dopo Godzilla i personaggi squallidi tornano a invadere il Game Boy, con una conversione targata Bandai del grande (in)successo per Super Famicom (mi sembra giusto). Nei limiti delle possibilità del Boy si tratterà esattamente dello stesso gioco, attendetevi quindi un'intero campionario di mostri di gomma.
-Ecco un'altro titolo storico che fa la sua comparsa per la prima volta su Boy (su NES siamo ormai alla terza puntata). Si tratta di un classico platform/picchiaduro con protagonista un Ninja con corda per arrampicarsi e katana per sezionare nemici che certo, tra lanciafiamme e missili non se ne staranno tranquilli. Le occasioni per utilizzare magie Ninja non mancheranno. Da segnalare anche l'inconsueta presenza di diverse schermate grafiche, molto carine, che inframezzano i livelli del gioco.

NES BEST

-Sta per uscire dalla Sunsoft Batman: Return of the Joker. Rispetto al precedente gioco del Giustiziere mascherato, già un grosso successo per NES, è stato drasticamente migliorato, specialmente per quanto riguarda la grafica, molto bello davvero lo scrolling parallattico. Lo schema di gioco dei suoi sette livelli è rimasto pressoché identico al precedente gioco, un platform game, con l'aggiunta di qualche fase shoot 'em up giusto per movimentare un po' l'azione.
-Ricordate quella vecchissima serie televisiva dove per accendersi una sigaretta costruivano un laser alimentato da un reattore termonucleare? Sto parlando di Mission: Impossible, i cui protagonisti avevano la capacità di complicarsi la vita in maniera molto hi-tech (hi-tech anni '60 però, molto divertente). Il gioco è una specie di avventura dinamica (con cattivi a cui sparare e oggetti da raccogliere) con visuale dall'alto e graficamente, bisogna ammetterlo, non è certo impressionante ma quello che conta è che sia divertente, no?
- Ninja Gaiden 3 è uscito ormai da qualche mese ma la terza puntata delle avventure di Ryu Hyabusa merita di essere citata, se vi è piaciuto il due non lasciatevi sfuggire questo...
- Davvero inarrestabili le Turtles, neanche qualche Battletoads è riuscito ad arrestare la loro inesorabile marcia verso la terza puntata delle loro avventure. Anche Mega Man, comunque, non scherza, lui è ormai arrivato al numero quattro. Prossimamente.

AMERICA (& ENGLAND) FOR SNES (& SF)

Ormai è passato un certo tempo dall'uscita ufficiale del SNES e alla prima ondata di software convertito (per modo di dire) dalla versione giapponese si sta aggiungendo materiale originale sviluppato in occidente. Si tratta di quel PGA Tour Golf della Electronic Arts che potete ormai trovare pressoché per qualsiasi formato. Sempre dalla EA anche EA Basketball. Continuiamo con l'angosciante Paperboy II della Mindscape (ma con tutti i giochi...) i Simpson, WWF e Smash TV della Acclaim. Da segnalare anche Magic Sword, un coin-op di grosso successo della Capcom. Si tratta di un ottimo picchiaduro "taglia & affetta", purtroppo per misteriosi motivi (beh, non tanto misteriosi: la velocità) il secondo giocatore è stato soppresso dalla versione casalinga, dopo tutto il SF è una delle poche console che viene venduta direttamente con due joypad...

ENTRA IN GIOCO CON....

SEGA™ Master System™

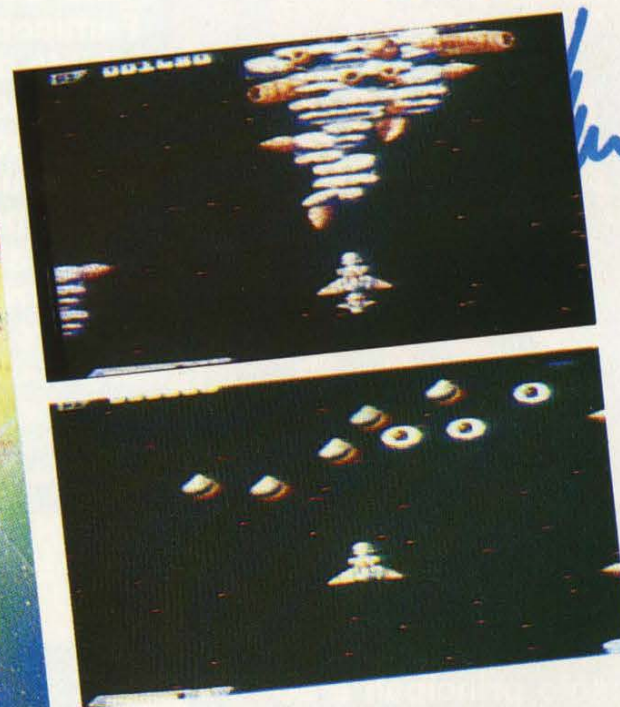
XENON 2 MEGABLAST

THE BITMAP BROTHERS

IMAGE WORKS

Salta a bordo del Megablaster - la tua potente astronave dotata di una potenza di fuoco micidiale e di un inattaccabile scudo - e parti alla riscossa! Dai una severa lezione agli alieni più giganteschi e mostruosi nei quali ti sia mai capitato di imbatterti!

TOYS® LEADER

CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

ENTRA
IN GIOCO
CON....

SEGA™
Master System™

SPEEDBALL™

Armato di corazza con aculei, di elmo e di guantoni, affronta faccia a faccia in un'arena del futuro alcuni dei peggiori delinquenti del mondo in una partita di pallamano che non ammette sbagli!

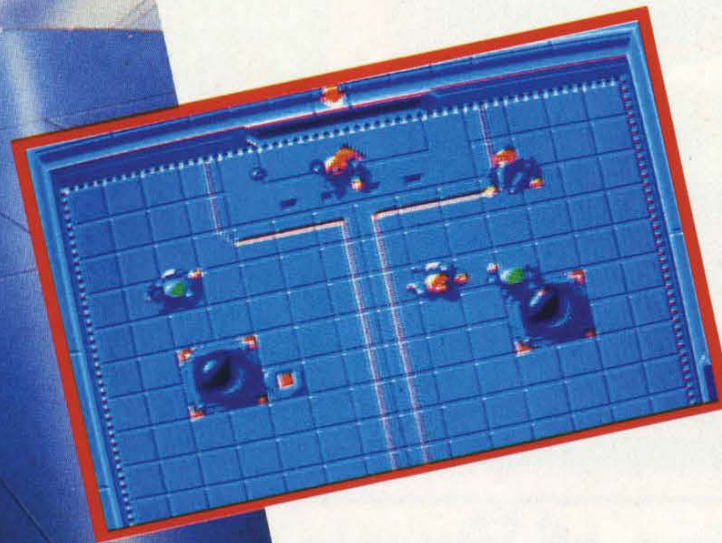
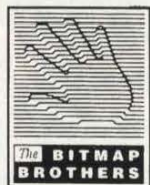
Schiva marcature da rompere il collo, passa la palla d'acciaio ai tuoi compagni e fai goal nella porta avversaria. Martella i tuoi rivali fino a far loro implorare pietà!

image WORKS

The BITMAP BROTHERS

TOYS® LEADER

CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

sega CITY

WARRIOR OF ROME

WofR è un gioco tipo Defender of Rome, un RPG abbastanza bello che si unisce alla schiera sempre più crescente di questi giochi su MD: la trama riprende le vicende del colonialismo e dell'imperialismo dell'antica Roma.

NOVANTESIMO MINUTO

Ecco una piccola lista di giochi Megadrive che, arrivati all'ultimo minuto, vi ritroverete probabilmente come recensioni sul prossimo numero.

- Shadow of the Beast. Picchiaduro con un mostro per una volta nei panni dell'eroe principale. E' diventato famoso su Amiga soprattutto grazie a scrolling parallattici e fondali molto belli, riguardo al gioco personalmente ho sempre nutrito seri dubbi...

- California Games. Continua il riciclaggio di vecchi titoli da computer. A dire il vero California è, tra la serie dei "Games" quello che mi è piaciuto di più, ma mi sembra un gioco un po' mortificante per le capacità del MD.

- Toki. Ancora un simpatico gioco Amiga (e ancora prima gettonato coin-op) tra le conversioni Megadrive (anche se dovrebbe uscirne anche una versione Master System). L'interprete è un simpatico scimmione, il gioco è un platform, l'ambientazione simpatica e lievemente tondeggiante e la conversione... speriamo come quella Amiga.

- Master of Monster è invece ancora in arrivo, tutto quello che ne sappiamo è che si tratta di un RPG in stile battagliero, sapremo dirvi di più alla prossima.

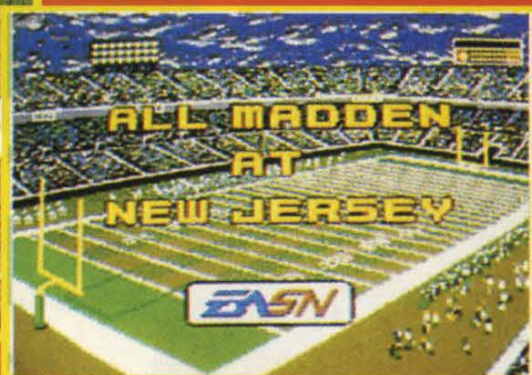
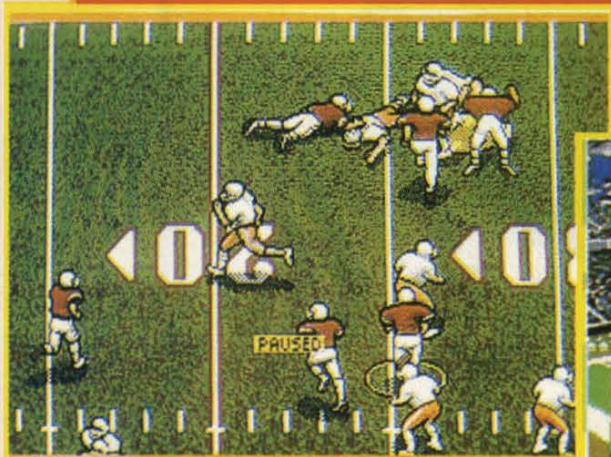
TEKMAGIK IN NUOVA ZELANDA

I loro precedenti su Master System sono di tutto rispetto (Shadow of the Beast per non fare nomi), vi farà quindi piacere che sono proprio loro a occuparsi della conversione di uno dei coin-op storici del genere "tondeggiante e teneroso" (quello, per capirci, in cui personaggi piccoli e tenerissimi prendono a bazookate, e in generale fanno cose scomodissime a mostri altrettanto teneri e simpatici), The New Zealand's Story.
Si tratta di 21 livelli densissimi di piattaforme da superare nei panni di un piccolo Kiwi, no, niente frutta, si tratta di una specie di passerotto neozelandese incapace di volare. Infatti il nostro piccolo eroe saltella tra una piattaforma e l'altra (misteriosamente dotato di arco e frecce) riuscendo occasionalmente a impadronirsi, sottraendole al nemico, di armi e mezzi volanti oltre a bonus di vario tipo, ma se ne volete sapere di più andate a leggervi la recensione della versione NES sul numero scorso.
Quello che vi possiamo dire che questa versione promette di essere molto più vicina all'originale di quelle precedenti (mi sto riferendo in particolare a quella per Commodore 64).
Non poteva mancare neanche il primo calcio ufficiale dei prossimi europei di calcio UEFA '92 Champions of Europe anche se non so quanto la cosa ci possa interessare qui in Italia.

UN'ALTRA CROCIATA?

Sì, e questa volta sul Game Gear. Si tratta di Indiana Jones and the Last Crusade, probabilmente conversione diretta del gioco già apparso per Master System. Le varie sezioni sono rimaste identiche rispetto ai suoi predecessori, con il livello nelle caverne, quello sul treno, etc.

JOE MONTANA II vs JOHN MADDEN II

Sono da poco tempo disponibili questi due titoli che non hanno bisogno di tante presentazioni: si tratta infatti di un rifacimento dei primi che tra l'altro abbiamo presentato solo alcuni numeri fa!

TURBO OUTRUN

**Entro le prime settimane di marzo arriverà questa corsa automobilistica che segue le orme di OUTRUN : se è programmato bene come il suo predecessore verrà sicuramente bene su MD, anche se c'è da dire che non è bello quanto il primo!
Questo perché la corsa prevede solo un tragitto da percorrere e quindi minore varietà di livelli e l'impossibilità di scegliere la propria strada.**

ENGLAND FOR SEGA

Da segnalare anche questo mese l'uscita di diversi grossi titoli non giapponesi per Megadrive. Si tratta per la maggior parte di conversioni da precedenti successi su computer, in particolare di:
- Corporation. Sedici livelli in cui dare la caccia a macchine da guerra progettate geneticamente dalla Corporazione (mai sentito parlare di Lavori in Pelle? NdDeckard) in un ambiente poligonale 3D. La Core ha caricato anche questa versione per console di tonnellate di armi e nemici vari.
- Sempre dalla Core un'altro simpaticissimo successo Amiga del '91, Chuck Rock. Nei panni di un cavernicolo molto originale (la sua specialità, oltre a lanciare le solite rocce per lo schermo è liquidare i nemici a colpi di pancia) dovrete attraversare coloratissimi paesaggi e affrontare una fauna locali di dinosauri anch'essi molto simpatici (la nostra redazione AMA i dinosauri profumati alla fragola), nel tentativo di liberare la sua bella rapita dal cattivone di turno. Un platform molto simpatico che uscirà tra un po' sia in versione Master System che Megadrive.
- Terminator. Come logica e coerenza impongono dopo Terminator 2 (Acclaim, vedi preview di Consolemania 4) è uscito anche il Terminator originale, per MS e MD. La versione MD che abbiamo visto può contare su digitalizzazioni dal film, una stupenda colonna sonora e armi in quantità. Non è che per caso avete visto in giro una certa Sarah Connor?

ENTRA
IN GIOCO
CON....

SEGA™
Master System™

POPULOUS™

Un gioco sensazionale, appassionante, rivoluzionario. Nelle tue mani poteri divini per decidere il futuro del mondo.

TECMAGIK™

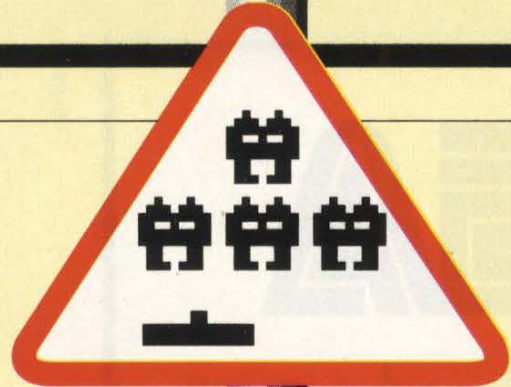
TOYS® LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

CADARIO

88

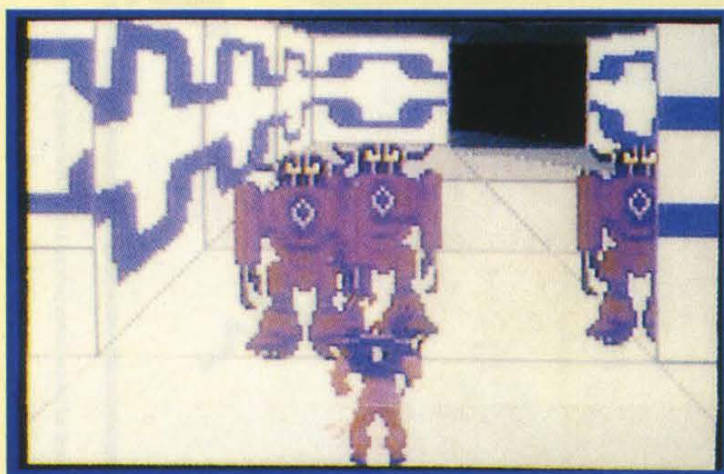
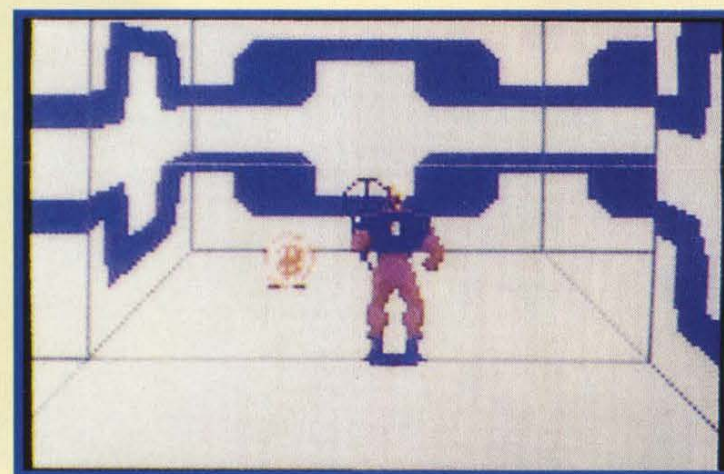
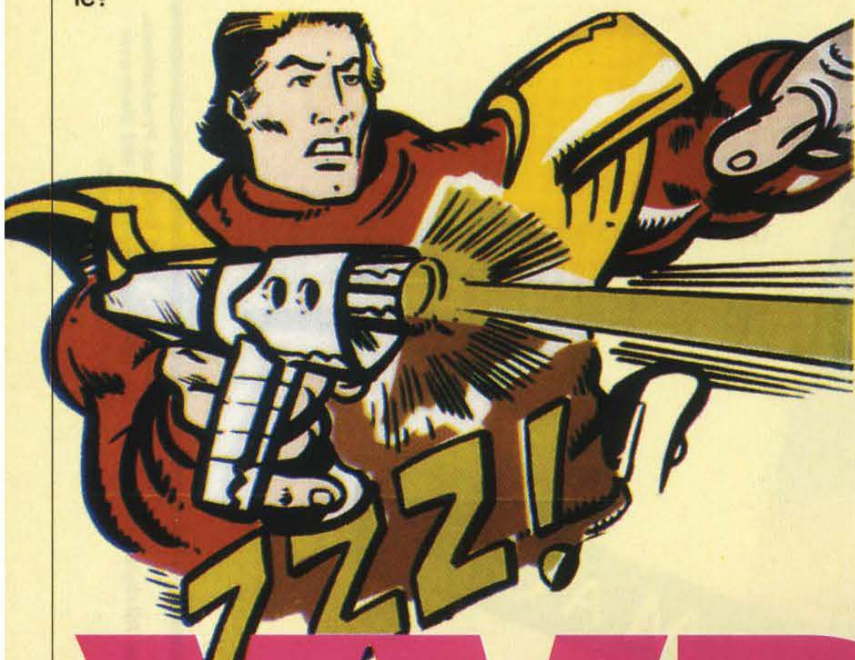
GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

atari ATTACK

E cosa c'è di più riposante che andare a fare una bella passeggiata lungo i metallici corridoi di una stazione spaziale infestata da robot con manie omicide?

La vita di tutti i giorni è veramente stressante. Svegliarsi all'alba, correre a prendere l'autobus, attendere quel maledetto ascensore che non arriva mai e poi aprire la porta dell'inferno aziendale e tuffarsici dentro. Ecco perché ho deciso di concedermi una splendida vacanza nel luogo più "in" di tutto l'universo: la base stellare in rivolta di Tuzinga, la prima colonia stellare della Federazione degli Stati Terrestri. A dir la verità non si tratta di una vera e propria rivolta, quanto di una invasione da parte della razza robotica Xybot in cerca di una propria identità; ma quando si ha voglia di divertirsi non si bada a queste piccolezze.

Bardato di tutto punto con l'equipaggiamento gentilmente offerto dall'organizzazione, mi faccio lasciare nel livello più esterno del mitico luogo e apro il fuoco contro tutto ciò che si muove! Schegge di metallo incandescente riempiono l'aere con un effetto scenografico eccezionale mentre le carcasse fumanti dei robot colpiti cadono pesantemente al suolo. Nei meandri della base si trovano anche numerose monete che potrò utilizzare nel sistema compunet della base per acquisire armi e protezioni extra contro le minacce robotizzate.

In ogni caso non preoccupatevi. Cosa pensate che possa fare una semplice orda di robot assassini contro un impiegato delle poste abituato al contatto con il pubblico?

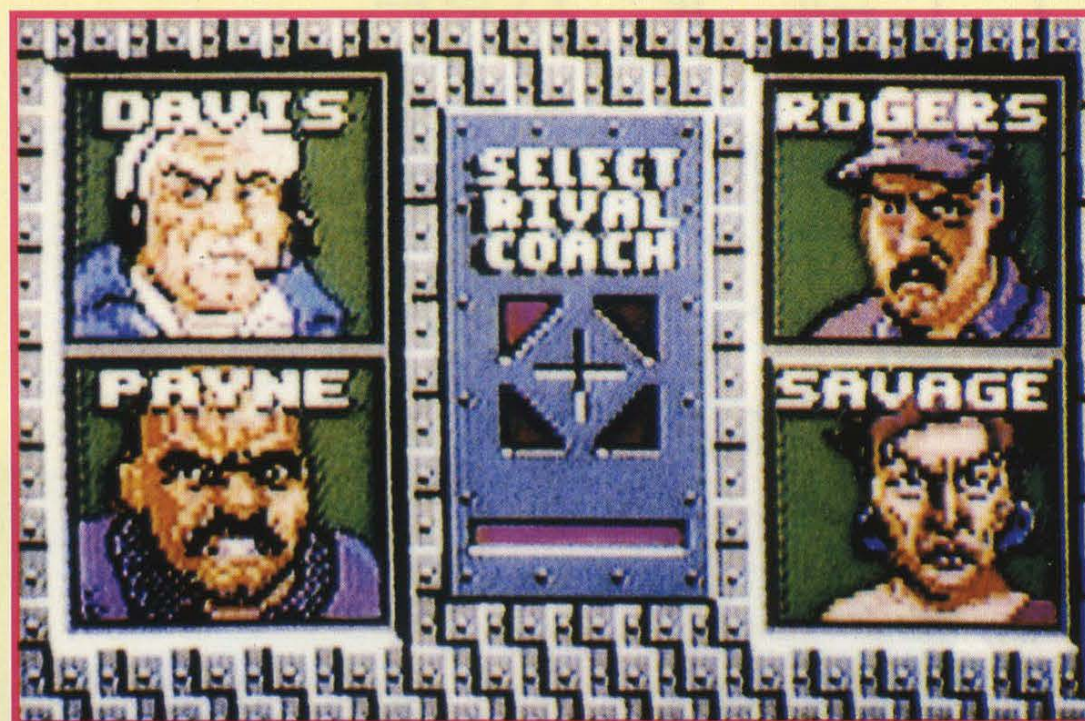
JH

Salve ragazzi! Sapreste indicarmi dove posso trovare un telefono?... L'uscita?... Oh, oh. Aiuto! Ma cosa ho detto di male?

Beh, per fortuna non si trovano solamente robot arrabbiati qui dentro. In fondo un povero videogioco non vive di sola corrente, no?

Se vi perdete potete sempre dare un'occhiata alla mappa. Comodo, no? Specialmente quando vi indica anche dove e quanti sono i nemici.

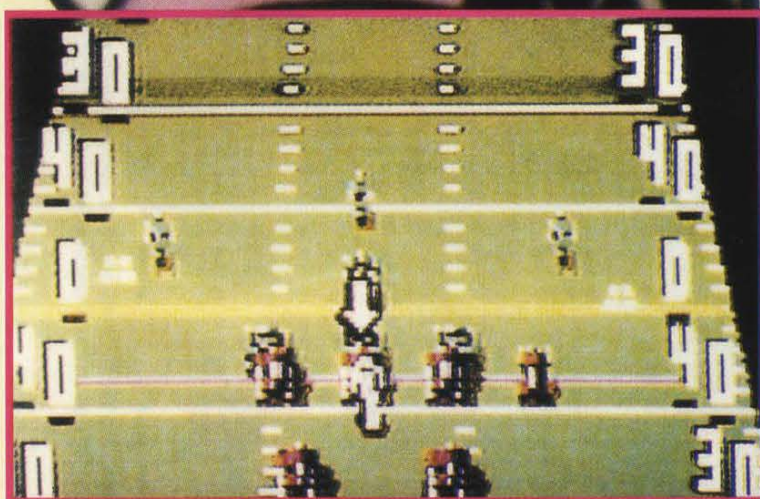
XYBOTS

ATARI LYNX	
GRAFICA + Molto simile al coin-op	89
SONORO + Effetti sonori carini - Poco vario	78
GIOCABILITA' + Molto coinvolgente + Difficoltà ben calibrata	90
ATARI	88

88

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Set... Hot! Broom, brooom, waaam... ehi! Un momento! Cosa ci fanno dei rumori di macchine in un gioco di football?

Ecco gli accaniti allenatori avversari che potreste trovarvi ad affrontare. Ognuno ha le proprie caratteristiche e allena la squadra in maniera diversa.

TOURNAMENT CYBERBALL 2072

Down... Set... Hot! HOT! E via! Diamo sfogo agli istinti primordiali di questi droidi!

Beh, è molto semplice da spiegare: in Cyberball la partita viene giocata da robot modificati per esistere agli urti, muoversi velocemente, ecc. ecc. Dei superman d'acciaio, insomma. Oddio, alcuni hanno addirittura i cingoli, per cui non assomigliano molto ai giocatori di football americano odierni, comunque per il resto il gioco è praticamente uguale. Ah, un cambiamento a mio avviso molto simpatico c'è: la palla è un isotopo radioattivo che tende a riscaldarsi a mano a mano che passa il tempo; se si scalda troppo esplode assieme al giocatore che eventualmente la sta portando. Il vostro scopo quindi è di chiudere il down (che in Cyberball è di cinquanta yards e non di dieci) prima che la palla esploda. Se supererete la linea che chiude le cinquanta yards si attiverà un meccanismo che raffredderà nuovamente la palla. Poi con le varie azioni si possono guadagnare dollari che potranno essere impiegati per acquistare nuovi e più potenti droidi per la propria squadra. Tutto sommato una piacevole e molto divertente rivisitazione futuristica di uno sport molto attuale e spettacolare. Se vi piace il football americano non perdetelo.

Alex

In difesa: una formazione che prevede un blitz da parte dello strong safety. E vediamo se riesco a fermare la palla radioattiva.

ATARI LYNX	
GRAFICA + Colorata e ben animata + Simpatici ma piccoli gli sprite	86
SONORO + Begli effetti sonori + Belle digitalizzazioni ma gracchianti	86
GIOCABILITA' + Divertente anche se un po'difficile all'inizio + Molti schemi	89
ATARI	88

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

500

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

N W E S

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

90

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata.
Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

El Viento

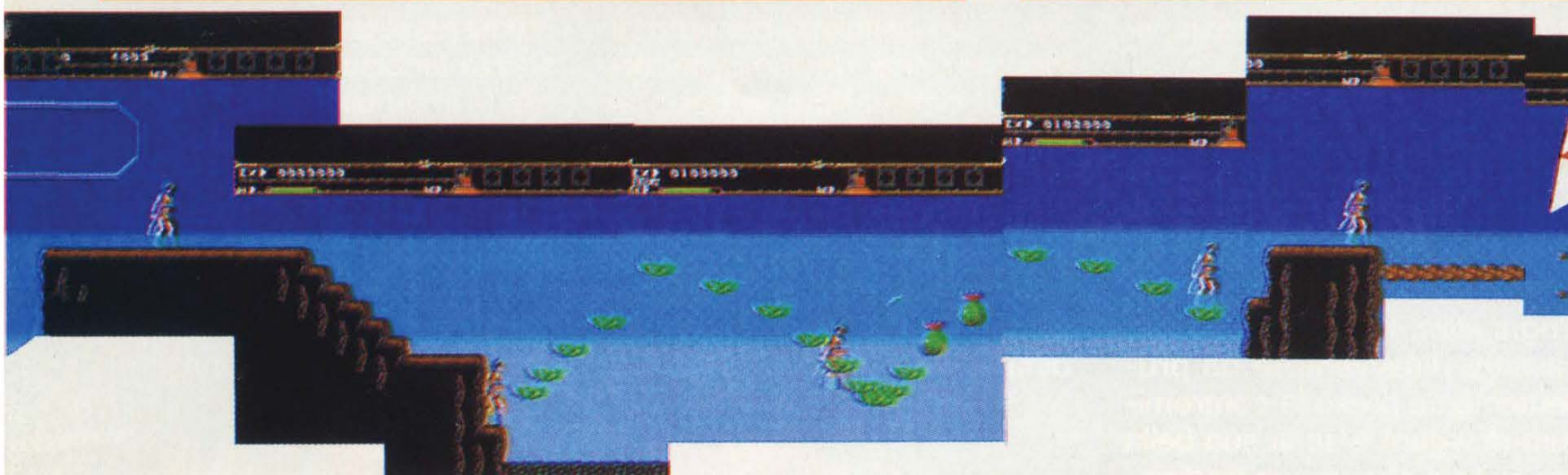
84

GIOCATORI	1
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Prima Axis, poi Arcus Odyssey e ora la WolfTeam ci regala la sua terza realizzazione; sarà all'altezza delle precedenti? Io credo che non ci sia il due senza il tre...

New York, anno 1928, le cose non sembrano andare molto bene nella grande mela: un gruppo di terroristi sta mettendo sottosopra l'intera città e gettando tutti i cittadini nel panico più completo.
In un clima di simile tensione non mancano le vittime innocenti del crimine, e una delle ultime è proprio la nostra eroina: Annet. Viene infatti coinvolta in una rapina e, durante un tentativo di fuga, brutalmente aggredita dai malviventi e gravemente ferita alle gambe.
Improvvisamente comparvero sulla scena degli uomini che si eclissarono subito dopo aver raccolto il corpo della ragazza. Annet venne portata in un centro di ricerca sperimentale dove le vennero sostituite le gambe con degli arti bionici, trasformandola in un cyborg (un umano con "aggiunte" o "sostituzioni" di organi, arti, ecc. artificiali)("Lo possiamo ricostruire. Abbiamo adeguate conoscenze tecnologiche. Signori, siamo in grado di

Chi ha mai detto che le cellule del corpo umano sono piccole e innocue?

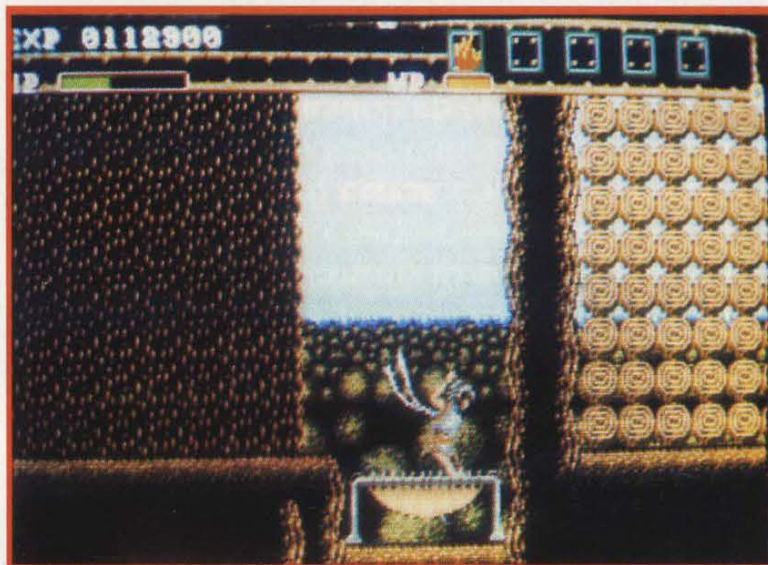
Toh! beccatevi questa esplosione con tanto di zoomata, bello l'effetto, vero?

E ooops! Ecco che le gambe bioniche di Annet mostrano le loro capacità, e il loro splendore, in questo salto acrobati

In queste cave si nasconde un potere nuovo per la nostra eroina! Se volete sapere di cosa si tratta arrivateci!

creare il primo uomo bionico". NdAlex).

Naturalmente nessuno fa niente per niente e i misteriosi personaggi, rivelatisi i componenti di un organismo segreto antiterrorismo, assegnano alla ragazza una missione: scoprire il "covo" ed eventualmente di annientare la banda (niente di più semplice per un mezzo cyborg! NdG).

La missione ha inizio in città, poi l'azione si dipana in un parco e successivamente nelle profonde oscurità di una gigantesca cava (a cui si accede dal parco divertimenti!); dopo aver sconfitto una cellula gigante vi ritroverete sulla nave appoggio dei terroristi, la quale vi condurrà al castello... al quale seguono altri tre livelli che è bene scopriate da voi!

Ogni zona che attraverserete è popolata da diversi nemici, e alla fine di ogni livello si nasconde un guardiano, sempre più coriaceo e astuto; Annet può usare due lame-boomerang e cinque differenti magie (che si acquisiscono durante il gioco), oltre alla notevole velocità conferitale dalle suo bellissime gambe.

El Viento vanta una realizzazione molto buona, la prospettiva non è isometrica come nei prodotti precedenti della WolfTeam, ma il risultato è lo stesso bello; i paesaggi sono un po' poveri di grafica, ma l'azione è coinvolgente e spettacolare, alcuni effetti speciali sono particolari come le esplosioni, e il sonoro è in genere soddisfacente.

Prima di poterlo finire passerà parecchio tempo e anche dopo averlo finito vi concederete una partita ogni tanto; la trama del gioco si infittisce a mano a mano che l'avventura prosegue, come accade in un buon libro (giapponese! ndG).

Vorrei infine ringraziare Alessandro Grassi di Rapallo per avermi aiutato in questa recensione (ci vediamo dalla Paola al negozio il prima possibile! ciao ndGabry)(Gli annunci in Consoliamoci, grazie. NdAlex)

Gabriele Pasquali

MEGA DRIVE

GRAFICA - Non molto curati i fondali + Animazione dei personaggi discreta	**84**
SONORO + Buoni effetti speciali + Belle musiche in stile "Wolf Team"!	**85**
GIOCABILITA' + Azione non-stop per tutto il gioco + Difficoltà calibrata	**86**
WOLF TEAM Si ringrazia la Db Line	**84**

SUPER ADV

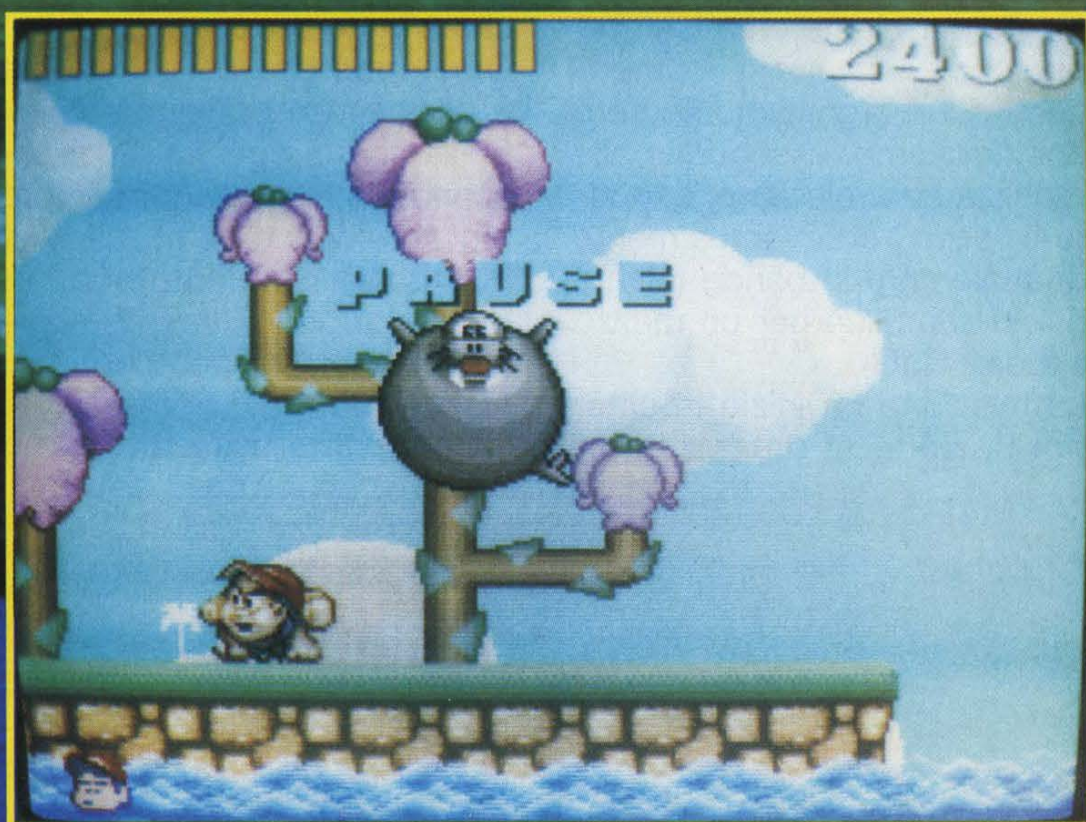
92

GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ho un'amica che mi ha detto che la polpa di granchio è molto buona. Beh, è quel tipo di amica per cui si farebbe di tutto

Non c'è nulla di meglio di una buona nuotata al mattino presto per risvegliarsi completamente!

Il manto stellato di una limpida notte estiva, il frinire delle cicale in lontananza, una bellissima ragazza al vostro fianco che vi guarda con i suoi dolci occhioni, accarezzandovi delicatamente... Che cosa si può pretendere di più dalla vita?
A parte una laurea in ingegneria elettronica (che mi perseguita pure negli incubi), l'esser lasciati in pace in momenti come questi, cosa che il nostro eroe desidera ardentemente più d'ogni altra. Memore delle sue passate disavventure ha prudentemente preso la contromisura di legare a sé la sua bella per evitare che venga tradizionalmente rapita, e ora mentre lei lo coccola, il prode incrocia le dita sperando inutilmente che non si verifichi l'inevitabile. Ed ecco che, come da copione, arriva a cavallo di una scopa il sadicamente celeberrimo (per la sua incommensurabile crudeltà) cattivaccio di turno. La bella non lo nota neanche, il nostro eroe finge di ignorarlo stringendosi convulsamente alla sua amata, ed il Malvagione ride spasmodicamente, scagliando un incantesimo sulla donzella, che si trasforma in pietra in un batter d'occhio. Accortosi del misfatto, il nostro paladino s'alza in piedi, s' abbassa sulla fronte la visiera del suo fido berrettino (grazie al quale cela furbescamente l'incipiente calvizie dovuta agli esaurimenti nervosi per tutti i rapimenti della sua dolce metà) e fischia impavido il richiamo per il suo valoroso pennuto di locomozione, deciso a rincorrere il cattivaccio in capo al mondo, per obbligarlo a ridar sembianze umane alla sua bella. Aggrappatosi con consumata maestria agli artigli del volatile accorso prontamente alla sua chiamata, il coraggioso ordina al suo taxi aereo di portarlo direttamente al maniero del famigerato Malvagione. Durante il tragitto, il fedele pennuto, però, preso da un terribile crampo alla zampa destra, molla improvvisamente (per la serie: evviva la lealtà) il nostro eroe, che precipita con ammirevole rassegnazione e compostezza lanciando un'interminabile (e irriferibile) serie di imprecazioni. Toccherà a voi ora (ma guarda un po'!) prendere in mano le redini della situazione e guidare il protagonista attraverso i mille perigli di Adventure Island fino allo scontro finale col cattivaccio in persona.

Forse è meglio muoversi con cautela con un tipo così...

ENTURE ISLAND

Io ODIO le banane, le odio profondamente, così profondamente che le prendo a colpi di "microvortici energetici"

pa, pappara, papparappa, pparappapa... Speriamo solo che poi non mi tocchi frenare con il piede come è capitato al mio amico Indy!

Il gioco si presenta come un platform in prospettiva laterale a scorrimento prevalentemente orizzontale, caratterizzato dal concept molto lineare, e appare evidente che trattasi di un clone (il primo per Super Famicom) dell'arcinoto e strafamoso Wonderboy, il supersimulato (se non sbaglio, si contano già ben 5 episodi!) di casa Sega. E' la venerabile Hudson Soft, principale casa produttrice di gran parte del software per PC Engine, ad aver programmato il tutto e, come suo primo sforzo sul Famicom, devo dire che se l'è cavata più che egregiamente (soprattutto vista l'enorme abbondanza di platform per questa console).
Il programma è articolato in ben cinque livelli, suddivisi a loro volta in tre stages + una di scontro col solito mostro di fine livello. Ogni stage (proprio come in Wonderboy, ma le analogie non finiscono di certo qui) deve essere completato entro un certo lasso di tempo, rappresentato da un indicatore a sbarrette che decrescerà senza sosta, a meno che non riusciate a raccogliere la frutta disseminata attraverso il percorso, grazie alla quale riceverete sbarrette di tempo extra. Oltre alla frutta troverete da raccogliere armi (asce e boomerang), secondo la nota legge " più ne raccogli e più danno fai" fino ad un massimo di tre lanci contemporanei della stessa arma, ulteriormente potenziabile in forma di letali microvortici energetici. In alcuni punti dello schermo appariranno talvolta delle stelline che, se raccolte, vi trasporteranno in una dimensione bonus dove potrete guadagnare punti e vite extra. Da segnalare anche la saltuaria presenza nei livelli di skate che vi trasformeranno in agguerriti velocisti (vero, Dave?) alla volta della fine dello stage, e la possibilità di incrementare la distanza (e l'altezza) del vostro salto tenendo il pulsante più o meno premuto (oltre all'esistenza del supersalto con preventivo, spassosissimo rannicchiamento del nostro eroe).
Super Adventure Island è un gioco davvero godibile e soprattutto molto ben realizzato. Gli scenari sono molto vari: si va dalla classica foresta a desolati deserti, dalle profondità marine a sperdute lande di ghiaccio, da elevate montagne a profonde miniere abbandonate, il tutto reso con fantasiosa varietà di situazioni (la folle corsa nei carrelli in miniera, lo schermo buio nel castello, gli schermi a scrolling verticale, ecc.) e cura grafica ineccepibile (basti vedere le onde in parallattico dello stage sulla spiaggia, davvero le più realistiche che abbia mai visto in un videogame). La varietà dei colori e la realizzazione delle animazioni del personaggio principale ne fanno un coin op a tutti gli effetti, e la ciliegina sulla torta è senza dubbio rappresentata dai commenti musicali, su cui è doveroso spendere qualche parola. Anzi approfitto di questo spazio proprio per assegnare alle musiche di questo splendido platform l'Oscar Sonoro del Super Famicom; sono davvero fantastiche (tutte in stile house classic con brani in spruzzatina tecno) e segnano lo stato dell'arte per questa console. Se vogliamo trovare difetti alla fatica della Hudson, potremmo evidenziare la non elevatissima longevità (ma la memoria del supporto hardware, si sa, è quella che è) e l'assenza di uno schermo di opzioni, quindi di selezione di livelli di difficoltà, che conferisce al gioco un aspetto un po' spartano (tipicamente arcade), ma non per questo meno attraente.
E adesso lasciatemici giocare in santa pace.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa.

Gli mancano solo i capelli biondi, e poi sembrerebbe proprio il caro Dave di redazione mentre sfreccia sicuro... verso un pinguino?

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + A livello arcade sotto tutti gli aspetti	94
SONORO + Lo stato dell'arte	95
GIOCABILITA' + Abbastanza difficile finirlo tutto - Ma non molto vasto come area di gioco	85
HUDSON SOFT Grazie a Console Generation	92

Db_Line srl

Consoles & Games Mania

V.le Rimembranze,26/C-21024 Biandronno VA
Tel.0332.767270 Fax.0332.767244
Per ordinare in automatico via modem:0332.767277-706469

CONSOLES:

CD MEGADRIVE -New-	PC-ENGINE LT -New-	PC-ENGINE SUPERGRAFX
SUPER FAMICOM	PC-ENGINE GT	CD-ROM II SYSTEM PC ENGINE
MEGADRIVE GIAPP.SCART	PC-ENGINE COREGRAFX II	NEO GEO HOME VERSION
GAME BOY SYSTEM	SEGA GAME GEAR	

GIOCHI: arrivi settimanali per tutte le console

SUPER FAMICOM Lit. 129/169.000	PC-ENGINE Lit. 62/130.000	MEGADRIVE Lit. 69/129.000	
Castelvania IV	Dragon Egg!	Nostalgia 1907 (CD)	Beast Warrior
Dimension Force	Lady Fantom (CD)	Heavy Nova (CD)	Davil Crashe
Final Fantasy IV	F1 Circus 91	Joe Montana II	El Viento
Fire Pro-Wrestling	Fire Pro Wrestling 2	Mario Lemieux Hockey	Bare Knuckle
Axelay	Gradius	California Games	Rolling Thunder 2
Super Formation Soccer	Salamander	F1 Grand Prix	Mercs
Pilot Swing	Raiden Densetsu (CD)	Heavy Nova	Out Run
Hyper Zone	R-Type (CD)	Bad Omen	Saint Sword
Jerry Boy	Hit the Hice	Donald Duck Quack Shot	Sonic
Joe & Mac	Mesopotamia	Golden Axe II	Double Dragon
Lagoon	Magical Chase	F22 Interceptor	Galaxy Force II
Legend of Zelda	Fighting Run	Master of Weapon	YS III
Magic Sword	Power League IV	Shining in the darkness	**GAME BOY**
Raiden Trad	Prince of Persia (CD)	ToeJam & Earl	The Simpson
Street Fighter II	Randa 2 (CD)	The Immortal	GhostBusters
Super E.D.F.	Lord of Wars (CD)	Runark	Tecno Bowl
Super Ghoul's n Ghost	Time Cruise	Shadow of the beast	Spiderman
Super Tennis	Zero Wing (CD)	Alien Storm	Super Mario Land
Thunder Spirit	Raiden	Block Out	Batman

GAME GEAR Lit. 45/65.000			
Sonic	Solitaire Poker	The Chessmaster	Super Golf
Ninja Gaiden	The Lucky Dime	Galaga 91	Mickey Mouse
Out Run	Fantasy Zone Gear	Axe Battler	Golden Axe

			NEO GEO Lit. 280/419.000
Crossed Sword	Magician Lord	Top Player Golf	2020 Super Baseball
Qualsiasi titolo disponibile su prenotazione			

OFFERTE SPECIALI:

ACTION REPLAY per Megadrive £.139.000 **CONVERTITORE Euro/J £.25.000**
Floppy-Disk 3,5"DSDD £.790-3,5DSHD £.1390
****Per ogni tappetino Db_Line per mouse...MOUSE IN OMAGGIO!!!****
GIOCHI AMIGA e PC da £. 5.000
Scheda Voce BigMouth per PC + software

PC 386SX 25Mh -Floppy Disk 1.44Mb-Disco Fisso 40Mb-Monitor Vga colore Tastiera italiana avanzata-MS-DOS 4.01-Manuali-Modem 2400V42Bis Mnp5 Esterno-Mouse-Joystick-4 Giochi-Garanzia 1 anno. £.2.650.000+iva

Ad ogni telefonata listino in omaggio.
Vendita per corrispondenza, evasione ordine in 24 ore.
Telefonare per listino prezzi,altri titoli,offerte promozionali sconti quantità,prenotazione prossimi arrivi.
Modalità di pagamento: C/C Postale-Vaglia postale-Assegno Bancario Carta di Credito-Contrassegno.

88

GIOCATORI	1o2
LIVELLI	8 (x4 sottolivelli)
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

RAINBOW ISLANDS

Non ricordo più quante volte ho recensito questo gioco: versioni economiche, comparse in svariate compilation, versioni per diversi computer. Ogni volta ho inventato una storia nuova, ma adesso basta...

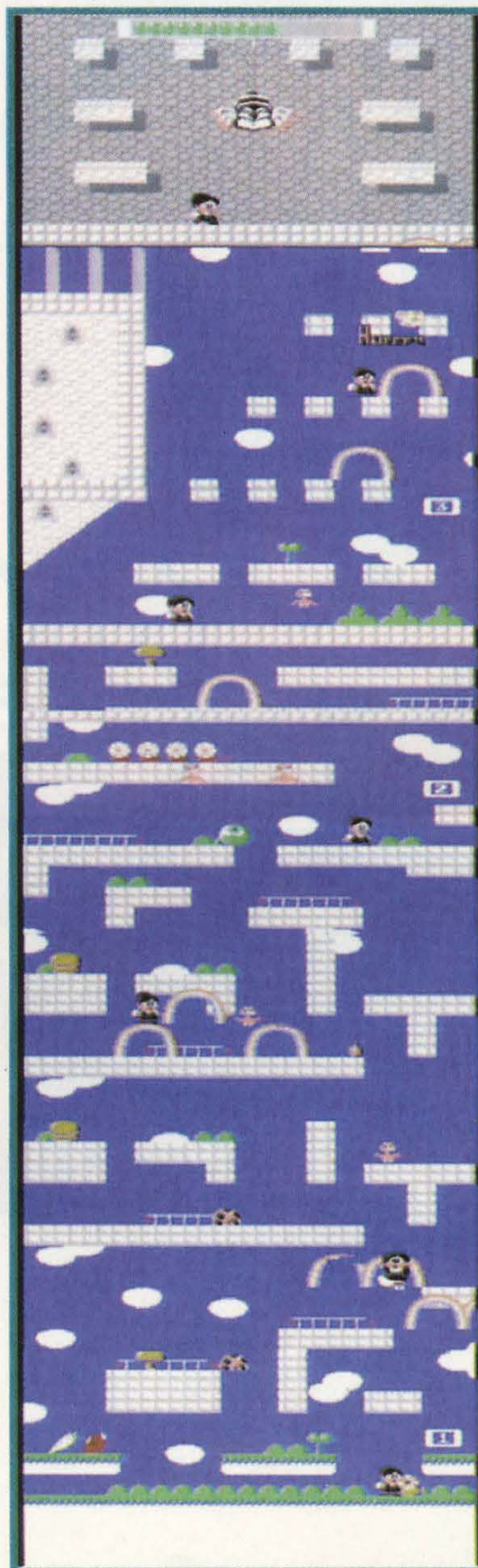
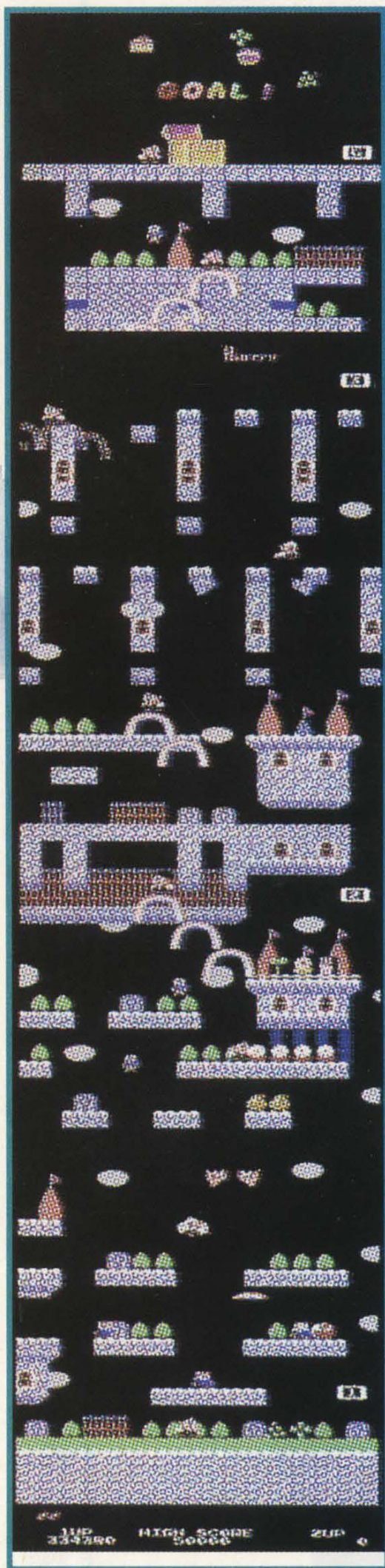
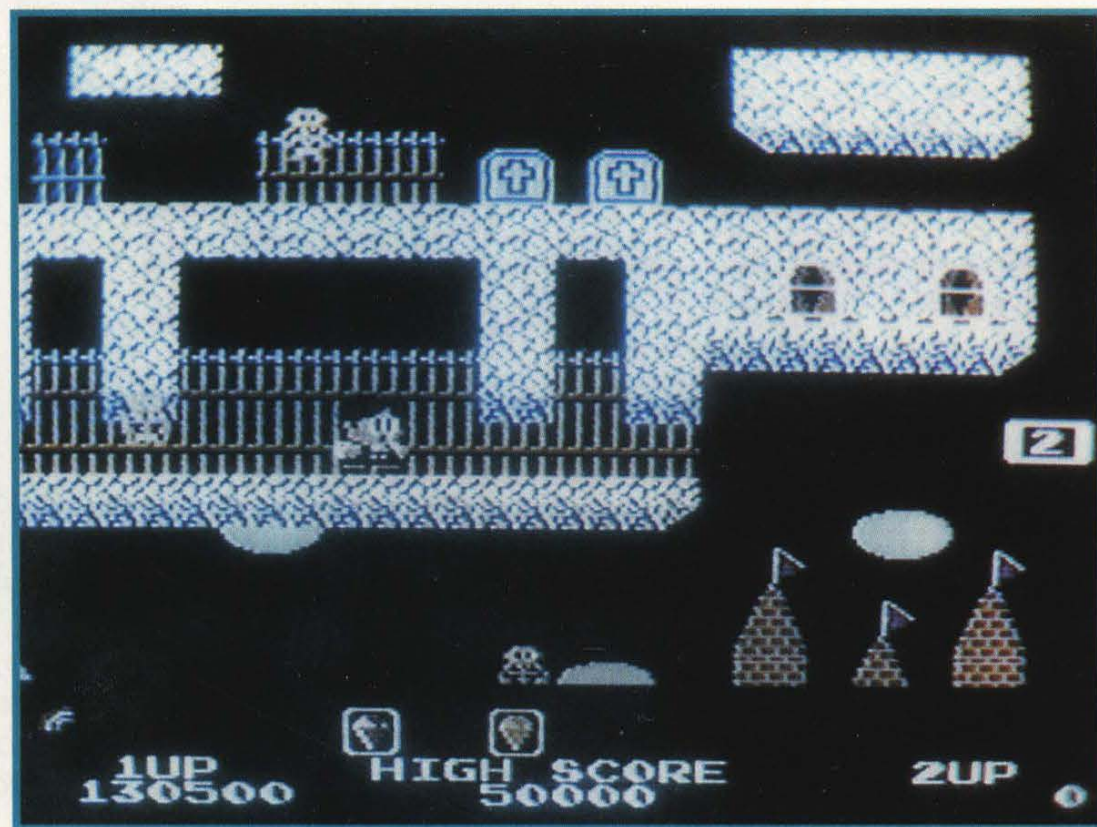
Non ce la faccio proprio più, quindi beccatevi una recensione bella lineare di come è composto il gioco.

Rainbow Island (si pronuncia "Rainbov Ailand") altri non è che il successore di Bubble Bobble. Se qualcuno di voi ha mai visto la sequenza finale dell'appena citato titolo, certamente ricorderà che ai due draghetti Bub e Bob venivano restituite le proprie sembianze umane (o quasi, a giudicare dalla dimensione della loro testa) dopo la disfatta del cattivone Van Blubba. Ma come ogni storia giapponese che si rispetti, il turlupinatore non si arrende tanto facilmente e, raggiunti i due protagonisti del gioco nell'arcipelago che funge loro da casa, altera la struttura delle isole in modo tale da riempirle di esseri incavolatissimi con tutti che obbediscono al semplice, ma efficace, ordine di "non far passare nessuno".

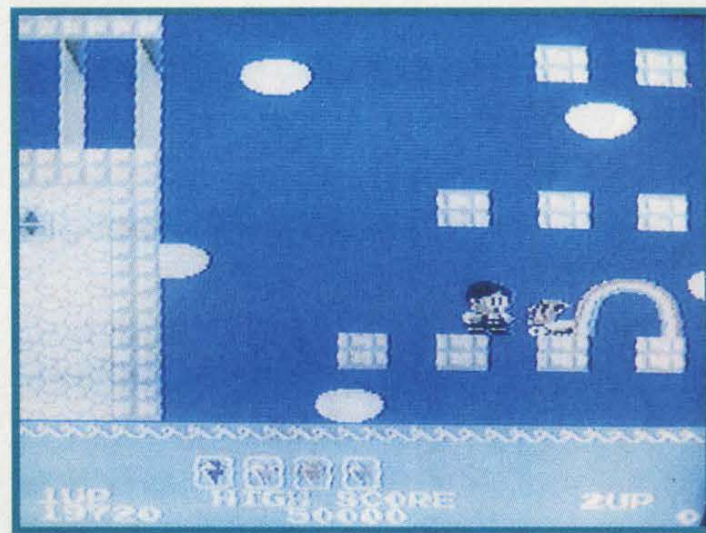
Presentato il "background" (la storia che sta dietro al gioco) parliamo un po' dell'azione vera e propria.

Il vostro caro Bub (o Bob se impersonate il secondo giocatore) inizia ogni partita in fondo al livello da percorrere (livello che scorre solo in scrolling verticale) e, facendo uso delle numerose piattaforme disseminate in giro, deve risalirlo fino a raggiungere la stanza in cui giace lo scrigno che vi porterà al livello successivo. In tutto il gioco si svolge su sette isole (più un isola segreta che dovrete scoprire) e ognuna di queste è suddivisa in quattro livelli. Alla fine del

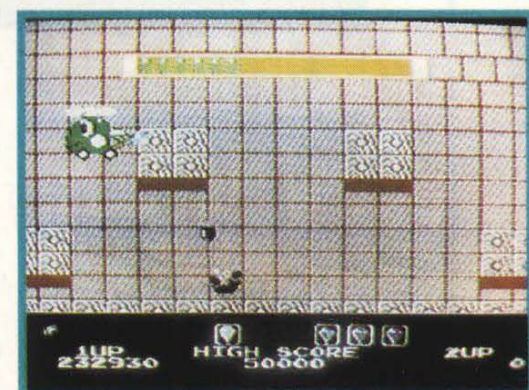
Qui comincia la disinfestazione delle vostre isole dai vari mostri che le hanno invase.

Oh, oh! Ecco il primo. E' un po' grosso, e poi... a me i ragni hanno sempre fatto un po' schifo! Bleah!

Un po' lugubre questo livello: sembra quasi di giocare a Ghosts'n'Goblins. Chissà cosa mangiano la sera i programmatori di questi giochi, se poi alcuni stage vengono ad assumere questo aspetto.

quarto sottolivello di ogni isola, troverete il solito mostrone da abbattere a colpi di arcobaleno. Già, anche se non vi avevo ancora avvisato, non siete completamente indifesi contro gli esseri che popolano "casa vostra", ma avrete a disposizione un comodissimo "lanciarcobaleni da manica" nascosto, appunto, nella manica destra del vostro maglione preferito. Detto ciò, non rimane da ricordarvi che avrete a disposizione la solita quantità esagerata di bonus rilasciati dai vari cattivi al momento della loro dipartita e che alcuni di questi non si limiteranno a fruttarvi (è il caso di dirlo) dei punti, ma vi elargiranno poteri supplementari quali velocità extra, maggiore potenza, o rapidità, di fuoco, e così via.

Tecnicamente parlando (frase che introduce la parte che vi interessa veramente perché vi dico se il gioco mi è piaciuto o meno), il gioco non è per nulla malvagio. Certo la velocità con cui si muovono gli sprite non è elevatissima, il sonoro non è formidabile, ma il tutto è compensato da una buona dose di giocabilità. La grafica è decisamente bella e ben animata, il controllo via joypad non troppo scomodo e la struttura di gioco molto coinvolgente. L'unico appunto che si può muovere al prodotto è rappresentato dal livello di difficoltà tarato in maniera piuttosto strano. Fino alla metà del secondo livello tutto procede bene, ma da allora in poi il limite di tempo concesso per completare ogni sottolivello viene progressivamente ridotto fino a far diventare il gioco una vera e propria corsa ad ostacoli. Bello, ma non so quanti possessori di NES riusciranno a portare a termine il quarto livello.

JH

Parlottando con un "bruco". Sono sicuro che saprà indicarmi la strada per arrivare in fondo al livello.

Ed ecco una "piantina" del vostro cortile, quello che dovrete difendere dai cattivi bambini inviati dal vostro antico rivale.

Date retta a me: fare a pugni con un elicottero non è affatto divertente!

NES

GRAFICA + Molto ben definita - Qualche dubbio sulla scelta cromatica	90
SONORO - Riarrangiamenti strani delle musiche originali! - Bah	64
GIOCABILITA' + A parte il piccolo problema descritto nella recensione, si gioca bene + E' anche interessante cercare l'isola segreta	90
OCEAN	88

GIOCATORI	1
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

85

Improvvisamente i muscoli mi si sono gonfiati, i capelli accorciati (e sbionditi), le mascelle pronunciate e il coraggio aumentato. Che cosa mi è successo? Sono stato allo Sportsman Club e mi sono specchiato davanti al poster di Mercs.

MERCS

Aaargh! Ma questo qui non l'aveva definitivamente fatto fuori Rambo in Rambo III?

Dopo aver eliminato la lattina col cannone continuiamo la nostra avanzata verso uno scontro all'ultimo sangue con...

E per finire un bel bagno, con il domestico che vi aspetta per asciugarvi la schiena. Col fuoco.

L'ex Primo Presidente americano era in missione di pace in Africa quando, all'improvviso, degli Zulù decisero di usarlo come nuovo gusto per il brodo di carne. Aiuto! Qui ci vuole un tipo deciso, fortissimo e capace di sparare come un matto: qui ci volete voi, da bravi mercenari, pronti a battervi per la causa del presidente e, mal che vada, a fare da bocconcino accompagnatorio al brodo di carne degli Zulù. In effetti Mercs avrebbe una trama un pochino più seria, ma comunque sia siamo di fronte alle solite cose, al solito "faccio piazza pulita di tutti i cattivi" di turno che non vede l'ora di blastare ogni cosa che trova in giro.

Nei sette livelli che vi attendono prima di liberare il presidente dovrete affrontare tutti i nemici utilizzando varie armi e bonus che troverete durante il vostro percorso e, alla fine di alcuni di questi, vi troverete a bordo di un mezzo di locomozione, pronti a far fuori i nuovi arrivati. Così, oltre che a piedi, vi ritroverete su una jeep, su un carro armato e su un cannone trasportato da un treno.

Fra i vari bonus che incontrerete nel vostro cammino troverete energia extra, una mitragliatrice, un lancia razzi, delle potentissime bombe e dei bonus speciali che aumentano la forza delle vostre armi.

La versione per Master System non ha chiaramente la complessità di sprite che trovavate in quella per Mega Drive, ma comunque fa il suo dovere, e se vi è piaciuto il gioco in Sala Giochi, oppure se siete fanatici di questo genere, è un titolo molto interessante. Guardare Usa Today per credere!

Stefano Gallarini

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Carini gli sprite + Discreti i fondali	88
SONORO + Bellini gli spari - Sono da soli,però	75
GIOCABILITA' + Molto divertente + Difficoltà calibrata	87
CAPOCOM/SEGA	85

MEGADRIVE

Giappone		USA	
AERO BLSER	89000	688 ATTACK SUB	129000
ALIEN STORM	99000	ABRAMS B.TANK	99000
BATTLE GOLFER	69000	AIR DRIVER	89000
BEAR KNUCKLE	99000	BAT MAN	89000
BONANZA BROT.	89000	BATTLE SQUADRON	89000
DICK TRACY	79000	BUDOKAN	99000
DONALD DUCK	89000	BURNING FORCE	59000
FANTASIA	99000	BUSTERS DUGLAS	89000
FIGHTING MASTER	109000	CENTURION	89000
GOLDEN AXE II	99000	CRACK DOWN	99000
GHOULS AND G.	109000	CYBER BALL	89000
GYNOUG	99000	DECAPATTACK	89000
ICE HOKEY	99000	DICK TRACY	89000
INSECTOR X	49000	DONAL DUCK	89000
MERCS II	109000	F 22 INTERCEPT.	89000
MICKEY MOUSE	69000	FANTASIA	99000
MIDNIGHT RESIST.	99000	GOLDEN AXE II	99000
OUT RUN	99000	HELLFIRE	89000
PHELIOS	49000	JAMES POND	79000
RASTAN SAGA II	59000	JOE MONTANA	89000
ROLLING THUN.II	119000	JOHN MADDEN	89000
SONIC	99000	LAST BATTLE	69000
STRIDER	79000	LAKERS VS CELTIC	89000
S. AIR WOLF	89000	MERCS	99000
S. HANG ON	79000	MOONWALKER	89000
S. MONACO GP	99000	MICKEY MOUSE	89000
S. SHINOBI	89000	ONSLAUGHT	79000
TAIHEKI	119000	OUT RUN	89000
TASK FORCE HAR.	129000	PA CMANIA	99000
T.BEAST WARRIOR	129000	PHANTASY STAR III	139000
UNDEADLINE	129000	PIT FIGHTER	99000
WREASTLE WAR	99000	POPULOUS	89000
ZERO WING	89000	QUACK SHOT	99000

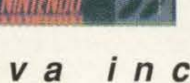
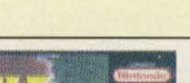
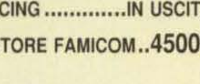
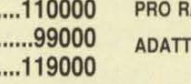
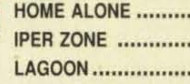
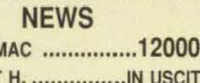
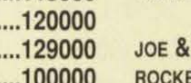
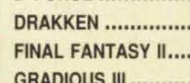
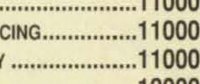
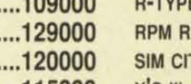
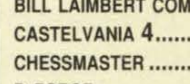
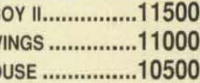
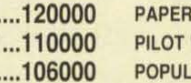
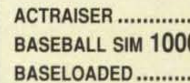
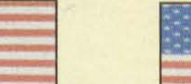
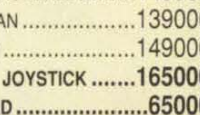
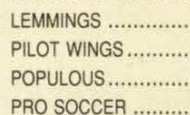
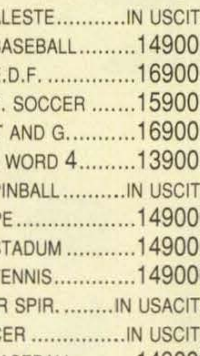
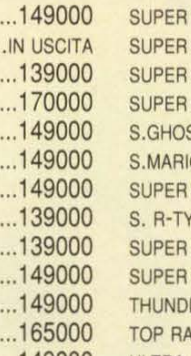
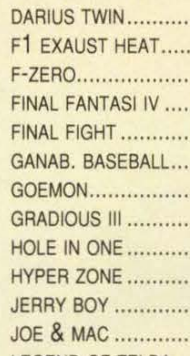
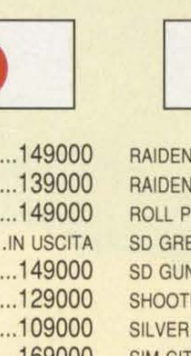
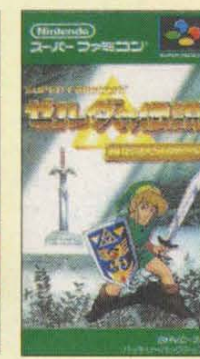
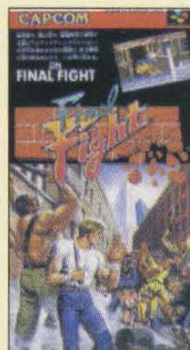
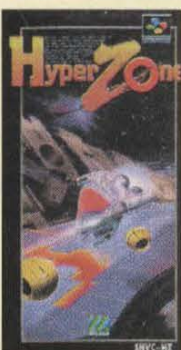
GAME ADAPTOR

JAPAN ADAPTER 39.000

SPIDERMAN	99000
STAR CONTROL	119000
STAR FLIGHT	109000
STORMLORD	99000
STRIDER	119000
SPACE INVADERS	79000
SPIDERMAN	99000
SUPER HANG ON	69000
S. VOLLEYBALL	69000
SWORD OF SODAN	99000
SWORD OF VERM.	129000
TARGAN	69000
TECHNO COP	
THUNDERFORCE II	69000
THUNDERFORCE III	109000
TOMMY LA SORDA	109000
TOE JAM & ERALD	99000
TRAMPOLINE TERR.	79000
TRUXTON	69000
TURRICAN	89000
WORLD C.SOCCER	69000
WREASTLE WAR	89000
Y'S III	
ZANY GOLF	49000

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

SUPER FAMICOM & SUPER NES

HYPER ATTAX

HEAVY NOVA

CD ROM MEGADRIVE L.750.000

EARNEST EVANS	125000
HEAVY NOVA	125000
SOL FEACE	119000
WOODSTOCK	125000

SUPER NES L.399.000

con SuperMario 4 Incluso

Giappone		Giappone	
3D GOLF AUGUST.	149000	RAIDEN DENTETSU	159000
ACTRAISER	139000	RAIDEN TRAD	159000
AREA 88	149000	ROLL PLAY	169000
BATTLE COMM.	IN USCITA	SD GREAT BATTLE	129000
BATTLE DOGEBALL	149000	SD GUNDAM 91	159000
BIG RUN	129000	SHOOTING	159000
BOMBOSAL	109000	SILVER SAGA	IN USCITA
CASTELVANIA	169000	SIM CITY	149000
DARIUS TWIN	149000	SUPER ALESTE	IN USCITA
F1 EXAUST HEAT	IN USCITA	SUPER BASEBALL	149000
F-ZERO	139000	SUPER E.D.F.	169000
FINAL FANTASI IV	170000	SUPER F. SOCCER	159000
FINAL FIGHT	149000	S.GHOST AND G.	169000
GANAB. BASEBALL	149000	S.MARIO WORD 4	139000
GOEMON	149000	SUPER PINBALL	IN USCITA
GRADIOUS III	139000	S. R-TYPE	149000
HOLE IN ONE	139000	SUPER STADUM	149000
HYPER ZONE	149000	SUPER TENNIS	149000
JERRY BOY	149000	THUNDER SPIR.	IN USACITA
JOE & MAC	165000	TOP RACER	IN USCITA
LEGEND OF ZELDA	149000	ULTRA BASEBALL	149000
LEMMINGS	159000	ULTRAMAN	139000
PILOT WINGS	139000	ZELDA III	149000
POPULOUS	129000	JP-KING JOYSTICK	165000
PRO SOCCER	149000	ASCII PAD	65000

USA		USA	
ACTRAISER	120000	PAPERBOY II	115000
BASEBALL SIM 1000	110000	PILOT WINGS	110000
BASELOADED	106000	POPULOUSE	105000
BILL LAIMBERT COM.	109000	R-TYPE	110000
CASTELVANIA 4	129000	RPM RACING	110000
CHESSMASTER	120000	SIM CITY	110000
D-FORCE	115000	Y'S III	120000
DRAKKEN	120000	**NEWS**	
FINAL FANTASY II	129000	JOE & MAC	120000
GRADIOUS III	100000	ROCKET H.	IN USCITA
HOME ALONE	110000	PRO RACING	IN USCITA
IPER ZONE	99000	ADATTATORE FAMICOM	45000
LAGOON	119000		

OFFERTA DEL MESE !!

Tutti i prezzi si intendono iva inclusa

ORDINI Tel. 011/773114 Fax 011/7731001

ATARI LYNX

LYNX II CONSOLE 189000

AD.SLIM WORD........59000
APB........................69000
AWESOME GOLF................
BASEBALL HERO......59000
BILL & TED.............69000
BLOCKOUT 59000
BLUE LIGHTING 59000
CABAL 69000
CHECKERED FLAG ...59000
CHIPS CHALLEN.......59000
ELECTROCOP..........59000
GATES OF ZEN.........59000
GAUNLET III 69000
GOLF CHALLENGE....59000
GRID RUNNER.........59000
HARD DRIVIN 69000
HOCKEY..................69000
ISHIDO....................69000
MS.PACMAN............59000
NFL FOOTBALL 69000
NINJA GAIDEN 69000
PACLAND 59000
PAPERBOY 69000
PIT FIGHTER 69000
RAMPAGE................69000
ROADBLASTER 69000
ROLLING THUND.......69000
SCRAYPAD DOG 59000
TOKI.......................69000
TOUR CYBERBALL....69000
TURBO SUB 59000
WARBIRDS..............59000
WORLD C.SOCC. 69000
XENONPHOBE 59000
ZALOR MERC. 59000
ZYBOTS 69000

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

GAMEBOY

BATMAN 59000
BATTLE BULL 59000
BLADES OF STE. 69000
BOOMERS ADV.......49000
BOXXLE 59000
BUBBLE BOBBLE.....59000
BUBBLE GHOST......59000
CASTELVANIA 2 69000
D.DRAGON 2 59000
DRAGON'S LAYR.....59000
DUCK TALES..........59000
FIRST OF N.S.........59000
GO GO TANK 49000
GREMLINS 2..........69000
KLAX 49000
MEGA MAN 59000
MICKEY'S D.C. 59000
NFL FOOTBALL.......59000
NINJA BOY.............59000
NOBUNAGAS A. 79000
OPERATION C 69000
R-TYPE..................59000
ROBOCOP 59000
S D GUNDAM 69000
T.M.N.T. 2.............69000
THE PUNISHER.......69000
TURRICAN 69000

GAMEGEAR

AX-BATTLE................69000
CHASE HQ 79000
COLUMS 69000
DONALD DUCK...........69000
DRAGON CRYSTAL 69000
DRAGON NINJA 69000
ETERNAL LEGEND 89000
FANTASY ZONE..........79000
FORBIDDEN CITY........69000
FRAY 79000
FROGGER..................69000
GALGA 91 69000
GEAR SHINOBI...........69000
MAPPY 69000
MICKEY MOUSE II 69000
NINJA........................79000
NINJA GAIDEN 79000
OUT RUN 79000
PONGO......................69000
PSYCIC WORLD..........69000
RASTAN SAGA 79000
SHINOBI....................69000
SPACE HARRIER III 69000
SUPER GOLF 69000
SUPER MONACO GP ...69000
WAGA LAND 79000
WONDERBOY.............69000
WORLD ICE HOCK. 79000

GAMEGEAR
279.000

PC ENGINE

1941 135000
ADVENTURE ISL.......79000
AEREO BLAST 79000
AFTER BURNER II 69000
AGEDAMA...............99000
ALICE 2 69000
ARMED COP 2.........59000
ARMEDF.................59000
BALLISTIX...............99000
BARBUMBA 59000
BE BALL 59000
BEACH VOLLEY 59000
BOOMER NAN..........99000
BOXING..................69000
CHASE HQ..............59000
CHASE HQ II 89000
CRAZY WREASTLING 99000
CYBER POLICE 69000
CYBER CORE 59000
DARIOUS PLUS........69000
DEAD MOON 69000
DEEP BLUE.............59000
GOMOLA SPEED 59000
OPERATION WOLF....79000
OUT RUN..............119000
OVER RIDE 59000
P-47 69000
PACLAND 59000
PAC MAN 2.............79000
PLAYBOY ADV 99000
RACE DASH 2 59000
R-TYPE..................59000
R-TYPE II................59000
RASTAN SAGA 2......49000
SALAMANDER..........99000
SHANGAI 99000
SHINOBI 59000
SIDE ARMS 79000
SKWEEK.................89000
SOCCER.................69000
SON SON 2.............59000
SPACE HARRIER......59000
SUPER VOLLEYBALL.59000
SWEET HEART 59000
TENNIS 79000
TIGER DO...............59000
TING SING DRAGO. ..89000
TOMMA 99000
TOT HELI................49000
TOY SHOP BOY 59000
VEIGUES 49000
VIGILANTE 49000
VIOLENT SOLDIER....69000
VOLFIEV.................59000
W-RING..................69000
WONDER MOMO 59000
WONDERBOY 2 99000

Pc engine.........240.000
Pc engine GT......599.000
Coregraph. II...320.000

NEO•GEO

NEW

ASO II
CYBER LIP
EIGHT MAN A.
GHOST PILOT
JOY JOY KID
KING MONSTER
BOWLING
MAGICAN LORD
MAJHON
NAM 1975
NINJA COMBAT
RIDING HERO
ROBO ARMY
SENGOKU
SUPER SPY
TOP P. GOLF
BURNING FIGHT
BASEBALL S.

NEO•GEO 740.000

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA IN 24/36 ORE

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTO IL MATERIALE CHE COMMERCIALIZZIAMO

ORDINI Tel. 011/7731114 Fax 011/7731001

87

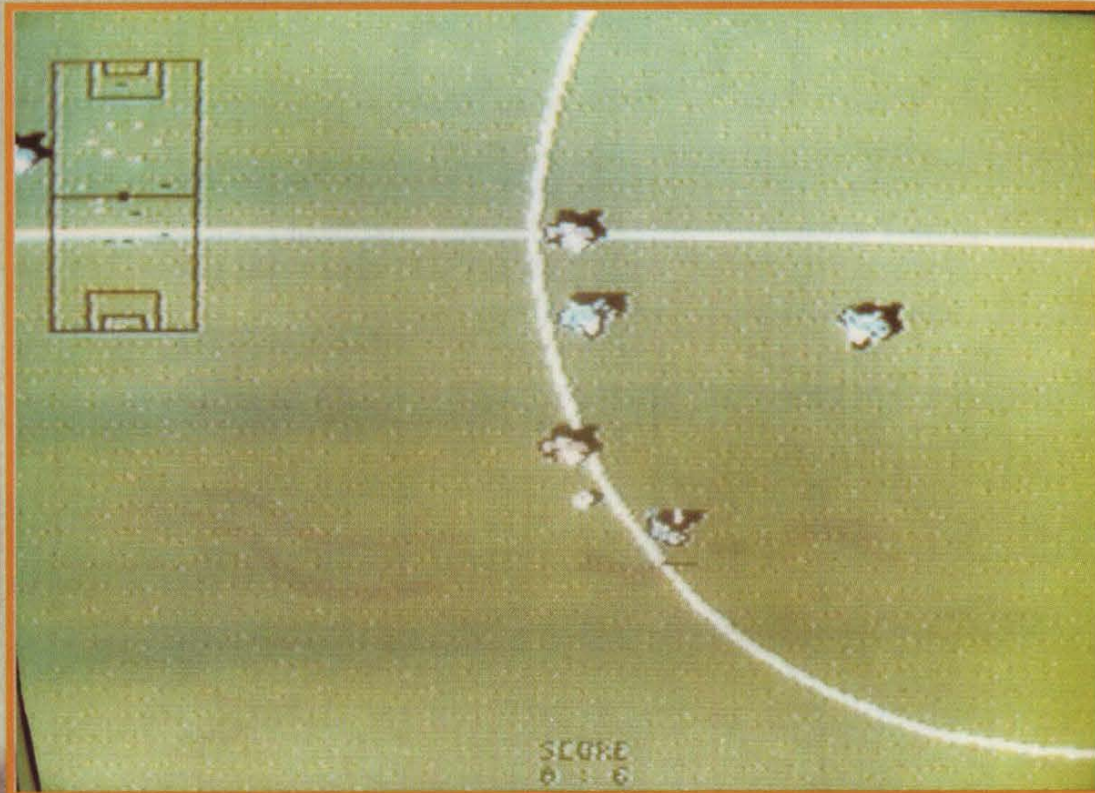
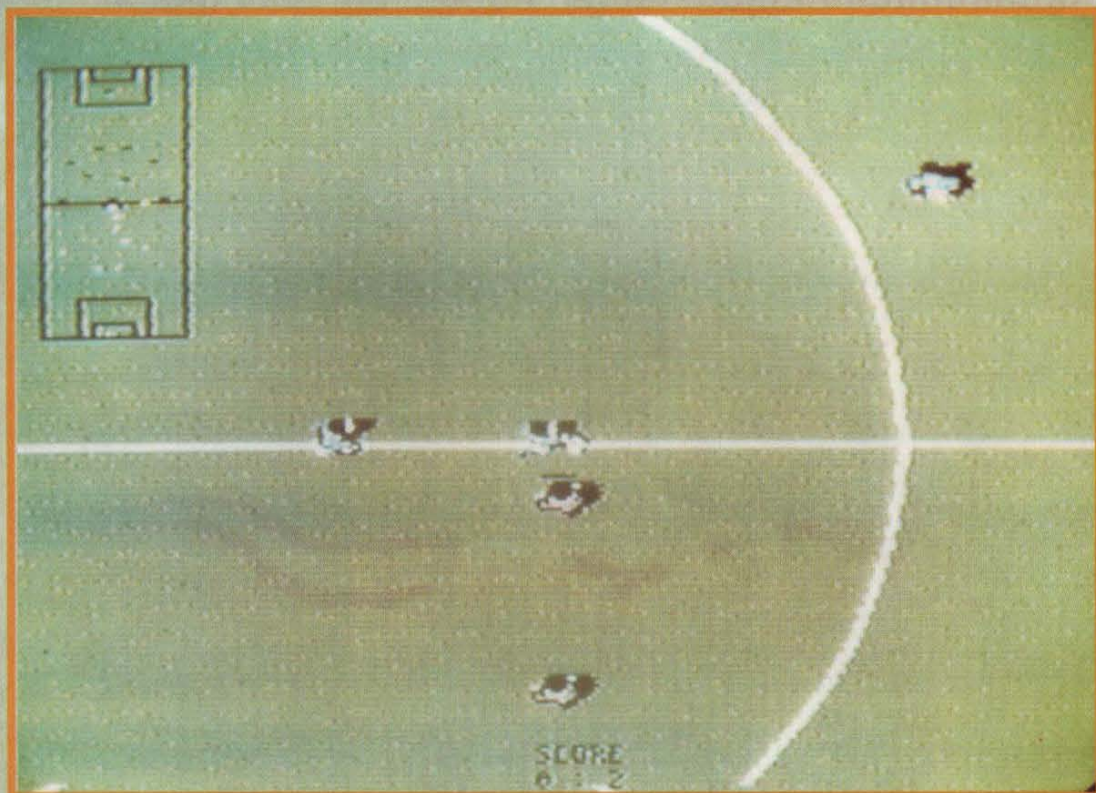
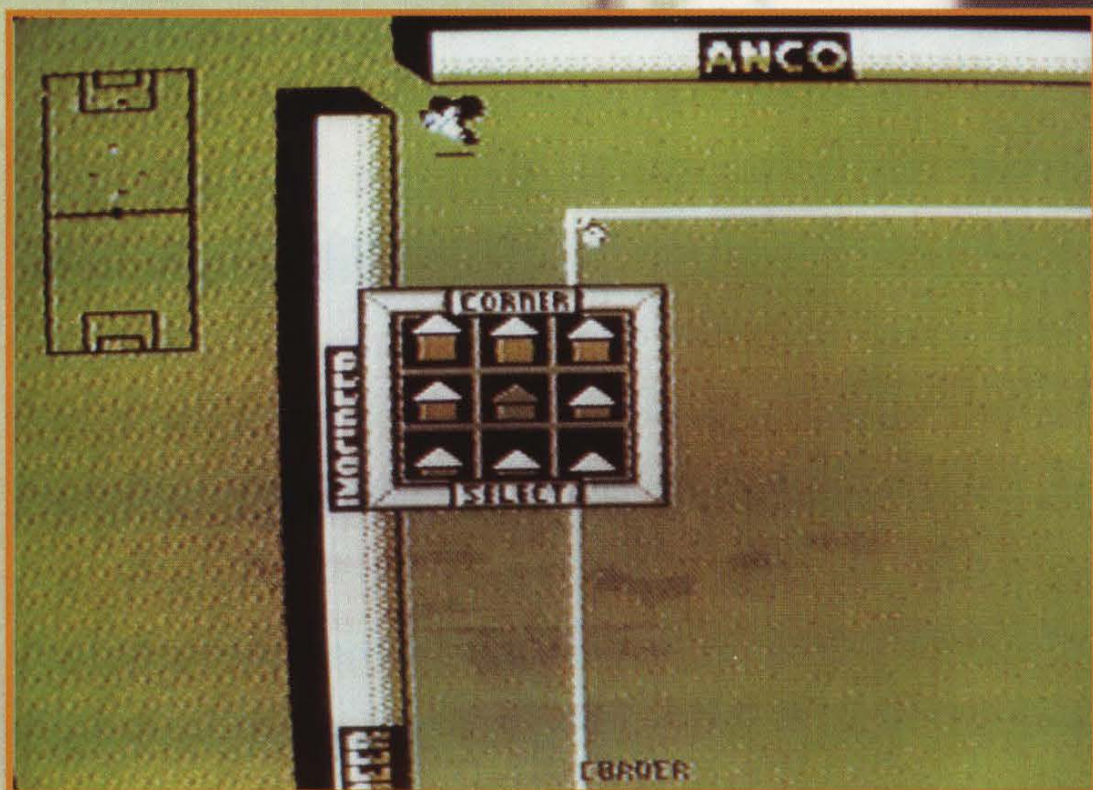
GIOCATORI	1-2
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	5

KICK OFF

Due! Ecco la seconda recensione del gioco del calcio più famoso nel mondo dei videogames. Non temete, nei prossimi mesi seguiranno le conversioni per Super Famicom, Gameboy e Megadrive. Immagino già il nome del redattore che li recensirà...

Distesa verde con cinque giocatori e un pallone. Tipico panorama turistico dei vari stadi italiani e/o europei.

Questo mese è mio compito informare tutti i tifosi italiani che la nostra nazionale non parteciperà ai Campionati Europei (probabilmente è una notizia già conosciuta, ma dovevo pur iniziare il mio articolo) che si svolgeranno in Svezia. Cosa faremo quest'estate quando la televisione ci proporrà le partite in diretta? (Andremo magari al mare, a prendere il sole, a caccia di ragazze, a farci un bagno... NdAlex).
Boh... Nonostante tutto la stagione è deliziata da un campionato spettacoloso, fantastico, ultravioletto del Milan (non sono un tifoso ma un simpatizzante con tessera stadio); attenzione comunque che il torneo non è terminato come molti sostengono.
Per tutti i videogiocatori non milanisti, Kick-Off offre la possibilità di cambiare le sorti di questo campionato; certo che il gioco vi deve piacere, ma vista la concorrenza...
Una schermata di opzioni precede il programma: avrete la possibilità di scegliere se iniziare un campionato, partecipare ad una coppa (italiana o europea a vostro piacimento), a un trofeo europeo (novità, finalmente, che combina aspetti del campionato e della coppa) o allenarsi con un'amichevole.
Come di consueto avrete in seguito l'obbligo (non posso sempre ripetere lo stesso vocabolo) di scegliere la vostra squadra, i colori delle maglie, la durata della partita, il tipo di terreno (compreso quello a "zolle" del

Ecco che cerco di lanciare un'azione sulla fascia, o forse è il NES che lo sta facendo? Mamma, aiuto!

Ecco il calcio d'angolo: l'occasione della partita. Il portiere non riuscirà mai a prendere il mio tiro a rientrare. Mai.

Entrata in scivolata con gomiti e ginocchia borchiati direttamente sulle tibie dell'avversario. E poi:"Chi? IO? Ma se sono entrato sulla palla!"

Meazza), il vento (brezza o tornado), il doppio effetto, l'arbitro (utile sceglierne uno facile da comprare visto che noi siamo sportivi), se giocare i tempi supplementari ed eventualmente anche i rigori.

Vi sono altre due novità rispetto alla versione sul Master System (ti faccio notare che quello era Super Kick Off. NdAlex): il fuori gioco (per i non addetti è un fallo che commettete quando, trovandovi nel campo avversario senza alcun difensore tra voi e la porta, vi viene passata la palla)(ma avrà capito almeno un lettore cosa ho scritto?)(sì, perché l'ho cambiato io. NdAlex), e la marcatura. Per quest'ultimo aspetto, veramente interessante, vorrei spendere qualche parola aggiuntiva: avrete infatti la possibilità di assegnare a ogni giocatore il proprio avversario da seguire ovunque vada (eccetto pause in toilette). Questa opzione potrà essere esclusa obbligando l'avversario a giocare a zona, ma ci riuscirete senza subire una valanga di goal?

E' l'ora della partita: dovete comunicare la formazione da schierare e finalmente scendere in campo. Kick-Off è un gioco di buona caratura con ottima grafica e buona giocabilità.

Massimiliano Pescatori

Ho una mezza idea di girarmi e prendere a pallonate l'arbitro, invece di fare questa rimessa laterale. In fondo quello di prima non era fallo.

NES	
GRAFICA + Buona qualità - Salti nelle animazioni	85
SONORO + Solito di Kick-Off	80
GIOCABILITA' + Relativamente semplice giocarci + E poi il calcio è calcio	91
IMAGINEER	87

SONIC THE HEDGEHOG

92

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

"Oh no! Non voglio guardare!" sembra dire Sonic. O forse si sta solo appallottolando?

Il porcospino rivale di Mario non si è accontentato di Mega Drive e Master System, e così ha deciso di apparire anche sul portatile di casa Sega.

La storia di Sonic la sapete tutti, ma forse non sapete che in origine lo scienziato cattivo che ha rapito tutti gli animali trasformandoli in robot cattivissimi era un amicone del nostro caro porcospino. Ma cosa è successo, allora? Semplicissimo. Un giorno lo scienziato stava facendo esperimenti su Sonic per vedere quale velocità il porcospino sarebbe riuscito a raggiungere correndo, ma mentre faceva i suoi esperimenti qualcosa è andato storto e tutto l'apparato elettronico è saltato in aria. Così, d'improvviso, Sonic si è ritrovato tutto blu, con le scarpe da tennis bruciate e la forza di un "superporcospino". Lo scienziato, allora, vedendolo così malridotto e bruciacchiato, gli ha fornito un paio di scarpe nuove adatte al suo nuovissimo look e ideali per rispettare le sue doti "saltatorie" e" rotatorie", e, preso com'era dall'emozione, si è messo immediatamente davanti al computer a studiare la nuova situazione. Mentre passavano le ore, però, la gola secca dello scienziato si faceva sempre più arida, e così il caro ometto chiese a Sonic di portargli qualcosa da bere. Ma Sonic, non ancora abituato alla sua velocità supersonica, gli portò la bottiglia con una tale velocità che tutto il liquido si rovesciò sul computer al quale lo scienziato stava lavorando! Ohimè! Che disastro! Un boato scosse tutto il laboratorio e d'improvviso lo scienziato divento grasso e rosso e la sua bontà si trasformò in cattiveria cattivissima!
Così Sonic, che oltre ad essere veloce era anche intelligente, si mise a correre a più non posso. E il resto? Il resto lo scoprirete giocando!

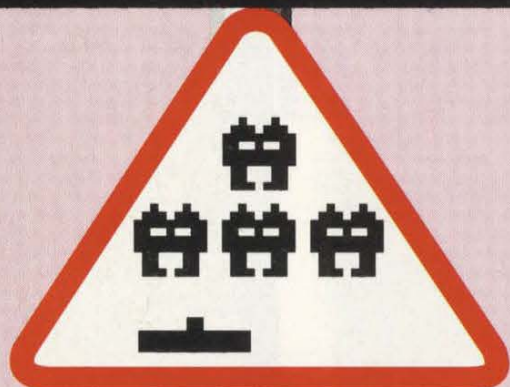
Beh, Sonic è sempre lo stesso: uno si ferma per fare la foto, e lui subito si gira a guardare battendo il piede per terra con impazienza!

Stefano Gallarini

GAME GEAR

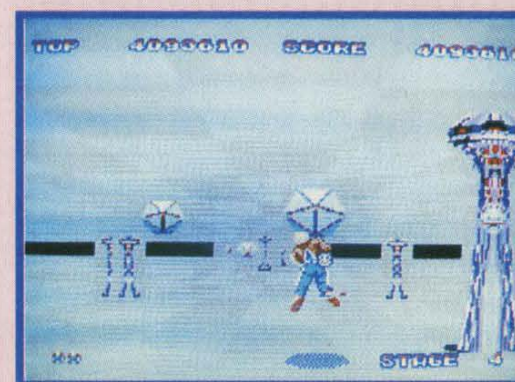
GRAFICA + Chiara e ben definita + Ottima l'animazione	91
SONORO + Proprio quello giusto ! + Effetti convincenti	90
GIOCABILITA' + Come sempre giocabilissimo + Bello e divertente subito	94
SEGA Grazie a ComputerLand & Micromania	92

SPACE HARRIER

81

GIOCATORI	1
LIVELLI	18
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

L'eroe volante ha deciso una volta per tutte di distruggere il mostro della Terra dei Draghi, e poiché non c'è riuscito né sul Mega Drive, né sul Master System, ha pensato bene di apparire sul Game Gear. Ce la farà questa volta?

Space Harrier è stato un fortunato gioco da bar apparso diversi anni fa, dove un guerriero spaziale in grado di sollevarsi da terra grazie a uno zainetto propulsore doveva riuscire a sbaragliare un'orda di nemici evitando ostacoli di vario genere. L'idea di gestire un uomo volante al posto della solita navicella spaziale e la prospettiva di gioco molto diversa dagli shoot'em up visti fino a prima in sala giochi trasformarono subito Space Harrier in un Best Played di grande successo. Anche sul game Gear potrete finalmente godere di questo gioco piuttosto particolare nel suo genere e anche qui si presentano i problemucci che hanno caratterizzato le versioni precedenti a questa: la prospettiva in soggettiva dell'azione, infatti, complica un po' la vita al giocatore che dovrà fare un po' di esperienza prima di approdare a qualcosa di interessante.
Lo scopo del gioco, come già detto, è quello di distruggere un'orda di nemici dalle varie forme e dimensioni cercando anche di evitare gli alberi, le colonne e tutti gli ostacoli che troverete durante la vostra corsa.
Alla fine di ogni livello, come potreste aspettarvi, troverete il mostrone da abbattere prima di passare a quello successivo, e la vostra vita sarà più felice!
Le uniche differenze che troverete durante la vostra partita sono alcuni mostri che non potrete distruggere con i vostri colpi ma che dovrete evitare, e i livelli 5 e 12 dove vi troverete a cavallo di un drago in grado di distruggere qualunque cosa, alberi compresi, e a questo punto la partita è vostra. Caricate il vostro zainetto e buona fortuna. Ah, una raccomandazione, cercate di non precipitare... sbattere a terra non sarà piacevolissimo.

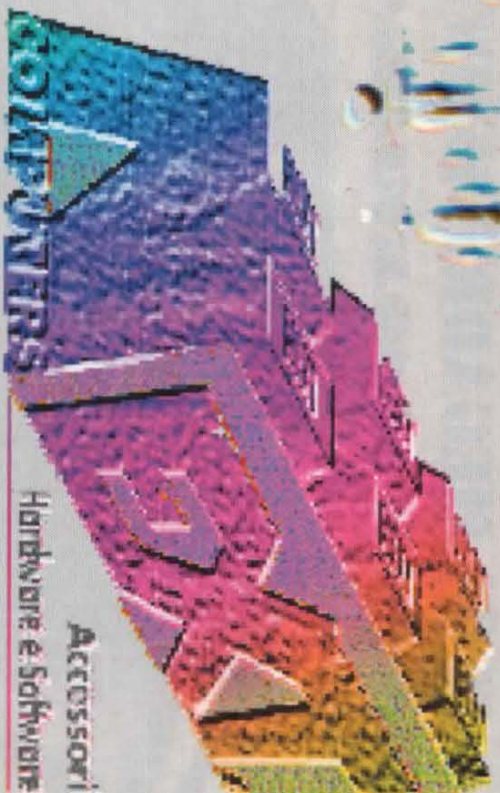
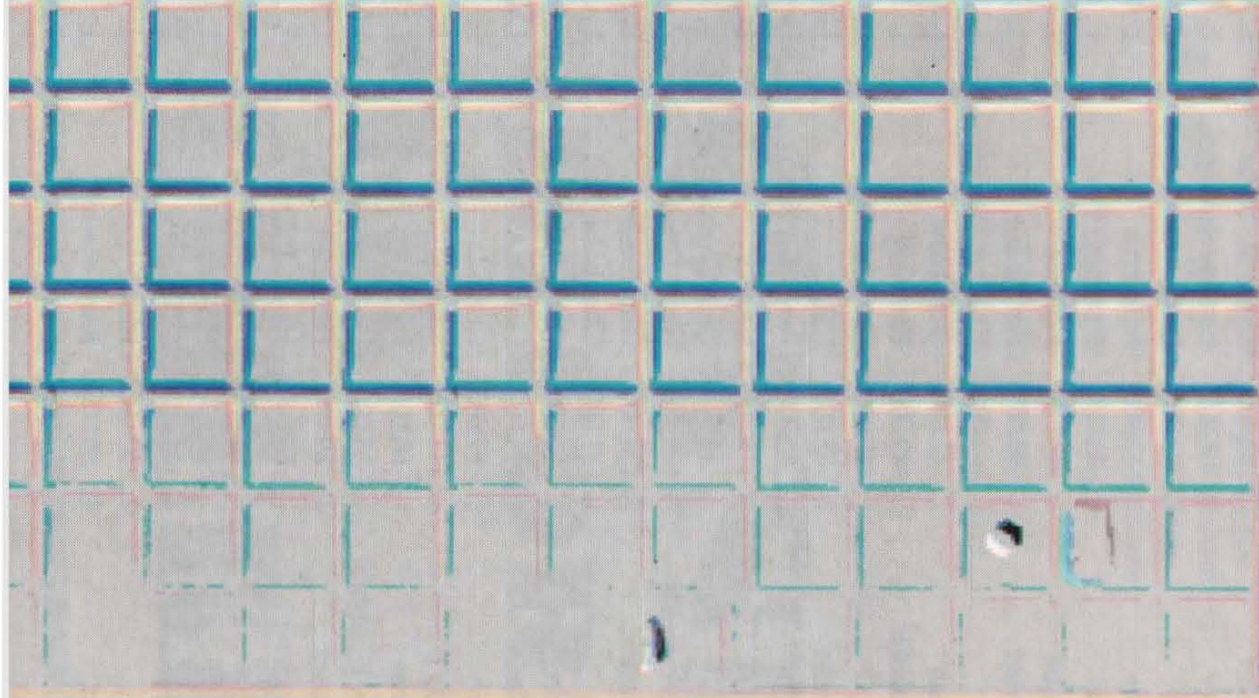
Guarda se non sembra un po' incavolato quel faccione lì davanti! Sarà forse a causa del bruciore di stomaco?

E qui fra diamanti e trampolieri mi sembra di essere Tomba durante uno slalom, altro che Space Harrier!

Stefano Gallarini

GAME GEAR

GRAFICA + Colorata e definita - A volte un po' confusa	80
SONORO + Musichette carine - Effetti un po'deludenti	79
GIOCABILITA' + Facile gestire Space Harrier - A volte troppo veloce	82
SEGA Grazie a ComputerLand & Micromania	81

CATALOGO CONSOLE

EBBRAIO 1992

SEGA MEGADRIVE

PAL con cavi e Joistick L. 270.000

◆◆◆ GAME CARTRIDGES ◆◆◆

Titolo	Prezzo
Aereo Blaster	L. 102.000
Afterburner	L. 109.000
Alex Kidd	L. 73.000
Alien Storm	L. 63.000
Alienators	L. 88.000
Altered Beast	L. 45.000
Arcus Odysee	L. 95.000
Arroflane	L. 40.000
Arrow Flash	L. 41.000
Atomic Robokid	L. 40.000
Axis	L. 45.000
Bare Knuckle	L. 87.000
Basket Ball	L. 80.000
Batman	L. 115.000
Battle Golfer	L. 45.000
Battle Ship Gamola	L. 120.000
Beast Warrior	L. 135.000
Block Out	L. 91.000
Bonanza Brothers	L. 54.000
Burning Fores	L. 41.000
Centurion	L. 87.000
Commando II	L. 113.000
Crack Down	L. 60.000
Dai Sempu (Shotting)	L. 33.000
Daimkaimura	L. 69.000
Dangerous Seed	L. 60.000
Darius II	L. 68.000
Darwin 4081	L. 36.000
Devil Crush	L. 101.000
Dick Tracy	L. 52.000
Dino Land	L. 84.000
Dj Boy	L. 33.000
Dynamite Duke	L. 62.000
Elemental Master	L. 82.000
Eswat	L. 35.000
F 1 Circus	L. 126.000
F 1 Grand Prix	L. 113.000
Fantasia	L. 81.000
Fastest line	L. 94.000
Fighting Masters	L. 87.000
Final Blow	L. 120.000
Fire King	L. 108.000
Fire Mustang	L. 90.000
Fliky	L. 102.000
Forgotten World	L. 68.000
Gaiares	L. 70.000
Gain Ground	L. 36.000
Ghost Ghouls	L. 94.000
Ghostbusters	L. 40.000
Ghouls' Mohost	L. 94.000
Golden Axe	L. 80.000
Golden Axe II	L. 102.000
Granada	L. 40.000
Gynoug	L. 68.000
Hard Driving	L. 80.000
Hardball	L. 139.000
Hardneill	L. 139.000
Heavy Unit	L. 54.000
Hell Fire	L. 50.000
Hurricane	L. 50.000
Incondor	L. 45.000
Ishido	L. 140.000
Jewel Master	L. 50.000
James Polls	L. 91.000
Junction	L. 70.000
Kageki	L. 58.000
Klax	L. 36.000
Ko-Go Kid	L. 82.000
Ken North	L. 75.000
King Bounty	L. 80.000
Klax	L. 80.000
Koiaku 2	L. 80.000
Legend of Raiden	L. 90.000
Leynos	L. 38.000
Magical Hat	L. 115.000
Marvel Land	L. 80.000
Mega Panel	L. 63.000
Mega Tracks	L. 69.000
Mickey Mouse	L. 63.000
Midnight Resistance	L. 117.000
Monster Lare	L. 43.000
Monster Hunter Yoko	L. 68.000
Moon Walker	L. 45.000
Out Run	L. 52.000
Phantastic Star	L. 160.000
Phelios	L. 46.000
Populos	L. 57.000
Quackshot	L. 81.000
Rambo I	L. 85.000
Rambo II	L. 85.000
Rambo III	L. 85.000
Rastan Saga II	L. 58.000
Rolling Tunder II	L. 122.000
Runark	L. 80.000
Shadow Dancer	L. 42.000
Sonic The Hedgehog	L. 80.000
Spider Man	L. 60.000
Star Cruder	L. 91.000
Strider Hiryu	L. 58.000
Super Hair Wolf	L. 62.000
Super Hang Hon	L. 58.000
Super League	L. 57.000
Super Master Golf	L. 63.000
Super Monaco GP	L. 72.000
Super Shinobi	L. 80.000
Super Wolley Ball	L. 68.000
Sword Of Sodan	L. 50.000
Super Thunder Blade	L. 58.000
Star Cruiser	L. 91.000
Strider	L. 66.000
Thunder Fox (NTSC)	L. 142.000
Under Line	L. 116.000
Vertour	L. 62.000
Verytex	L. 62.000
Volfield	L. 30.000
Wordner Forest	L. 54.000
Whip Rush	L. 38.000
Wonders III	L. 53.000
World Cup Soccer	L. 88.000
X. D. R.	L. 33.000
Zero Wings	L. 137.000
Zoom	L. 26.000

ORDINARE ALLA NEXT È FACILE: ☎ ALLO 02/93505942

L. 879.000

◆◆◆ GAME CARTRIDGES ◆◆◆

Titolo	Prezzo
Aso	L. 190.000
Aso II	L. 200.000
Baseball Stars Pro	L. 190.000
Blues Jornuey	L. 190.000
Bowling	L. 190.000
Boxing	L. 190.000
Burning Fight	L. 190.000
Cross Sword	L. 190.000
Cyber Lip	L. 190.000
Eight Men	L. 190.000
Ghost Pilot	L. 200.000
King of Monster	L. 200.000
Joy Joy Kid	L. 190.000
League Bowling	L. 190.000
Majong	L. 190.000
Magician Lord	L. 170.000
Mapution Nation Action	L. 190.000
Nam 1975	L. 150.000
Ninja Cobat	L. 190.000
Riding Hero	L. 180.000
Robo Army	L. 190.000
Sengoku Battle	L. 200.000
Soccer Prawl	L. 190.000
The Super Spy	L. 190.000
Top Player Golf	L. 200.000

TUTTI I POSSESSORI DI AMIGA E PC, POTRANNO TROVARE, COME ALLEGATO OMAGGIO, NEI NUMERI DI MARZO E APRILE, DELLE RIVISTE: KAPPA, ENIGMA E COMMODORE GAZETTE IL CATÁLOGO GENERALE NEXT COMPUTER COMPOSTO DA 52 PAGINE CON DESCRIZIONI DETTAGLIATE DEI PRODOTTI E FOTO RELATIVE

PC ENGINE GT

L. 620.000

◆◆◆ GAME CARTRIDGES ◆◆◆

Titolo	Prezzo
Bubble Gum Crash	L. 130.000
Batman	L. 99.000
Dragon Egg	L. 109.000
Dragon Lair CD	L. 118.000
Fl Circus	L. 90.000
Final Soider	L. 72.000
Hattlis	L. 72.000
Hit the Ice	L. 115.000
Magical Chase	L. 130.000
Mahjong Banira CD	L. 120.000
Methopotamia	L. 120.000
Might & Magic	L. 120.000
Motoroader	L. 52.000
Neutopia II	L. 120.000
Packland	L. 52.000
Pc Kid 2	L. 82.000
Popolous	L. 105.000
Prince of Persia CD	L. 132.000
Pro Wrestling	L. 132.000
Power Eleven	L. 62.000
Quiz Avenue 2 CD	L. 120.000
R-Type I	L. 72.000
Raiden	L. 132.000
Space Harrier	L. 52.000
Spiral Wave	L. 120.000
Tenshi No uta CD	L. 132.000
World Circuit	L. 92.000
Worl Jockey	L. 110.000
Zero Wings CD	L. 130.000

ORDINARE ALLA NEXT È FACILE: ☎ ALLO 02/93505942

ATARI LINX PLUS

L. 199.000

◆◆◆ GAME CARTRIDGES ◆◆◆

JR 2600

SERIE ARGENTO

Basket ball	L. 59.000
Space Invaders	L. 59.000
Centipede	L. 59.000
Real Sports Box	L. 59.000
Solaris	L. 59.000
Super Baseball	L. 59.000

SERIE ORO

Dodgem	L. 69.000
Miss Pac Man	L. 69.000
Dig Dug	L. 69.000
Mario Bros	L. 69.000
Crystal Castle	L. 69.000
Millepede	L. 69.000
Stargate	L. 69.000
Pacman JR	L. 69.000
Dark Chambers	L. 69.000
Super Football	L. 69.000
Double Dunk	L. 69.000
Secret Quest	L. 69.000
Motorodeo	L. 69.000
Xenophobe	L. 69.000
Ikari Warriors	L. 69.000
BMX	L. 69.000

TUTTI I PREZZI DEL CATALOGO SONO IVA COMPRESA

VGS 7800

SERIE ARGENTO

Food Fight	L. 59.000
Galaca	L. 59.000
Joust	L. 59.000
Ms. Pacman	L. 59.000
Super Huey	L. 59.000
Mario Bros	L. 59.000

SERIE ORO

P. Position II	L. 69.000
Desert Falcon	L. 69.000
Balldlazer	L. 69.000
Karateka	L. 69.000
Hat Trik	L. 69.000
Crack'ed	L. 69.000
Dark Chambers	L. 69.000
Commando	L. 69.000
Ace of aces	L. 69.000
Fight Night	L. 69.000
Motorpsycho	L. 69.000
Xenophobe	L. 69.000
Ikari Warriors	L. 69.000
Mat Mania	L. 69.000
Planet Smashers	L. 69.000
Ninja Golf	L. 69.000
Basket brawl	L. 69.000

SERIE PLATINO

Imposs. Miss.	L. 79.000
Tower Toppler	L. 79.000
Jinks	L. 79.000

XES 4001

SERIE ARGENTO

Cavern of Mars	L. 59.000
Eastern Front	L. 59.000
Joust	L. 59.000
Millepede	L. 59.000
Moon Patrol	L. 59.000
Final Legacy	L. 59.000
Blue Max	L. 59.000
Archon	L. 59.000
Crystal Castle	L. 59.000

SERIE ORO

Miss Pacman	L. 69.000
Rescure on F.	L. 69.000
BullBlazer	L. 69.000
Lode Run	L. 69.000
Midnight Magic	L. 69.000
Hard Ball	L. 69.000
Barnyard Blaster	L. 69.000
Crossbow	L. 69.000
Desert Falcon	L. 69.000
Gato	L. 69.000
One on One	L. 69.000
Crime Buster	L. 69.000

LINX

SERIE ORO

Blue Lightning	L. 69.000
Gate of Zendocon	L. 69.000
Gauntlet	L. 69.000
Chip's Challenge	L. 69.000
Slime World	L. 69.000

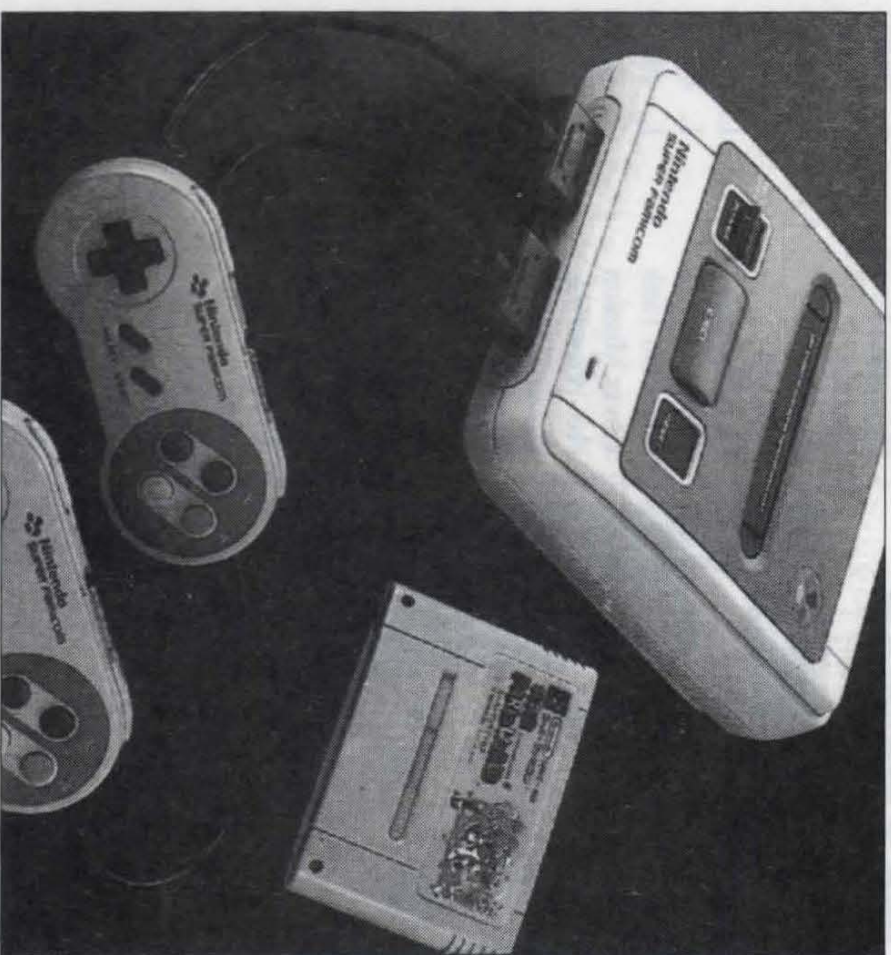
SERIE PLATINO

Klax	L. 79.000
Ninja Gaiden	L. 79.000
Hard Drivin'	L. 79.000
Turbo Sub	L. 79.000
Scrapyard Dog	L. 79.000
Checkred Flag	L. 79.000
Ms. Pac Man	L. 79.000
Stun Runner	L. 79.000
Viking Child	L. 79.000
Ishido	L. 79.000
Bill and Ted	L. 79.000
Robotron	L. 69.000

SERIE SPECIALE

California Games	L. 79.000

SUPERFAMICON

Con cavo Scart e 2 Paddle L. 470.000

◆◆◆ GAME CARTRIDGES ◆◆◆

Actraisers	L. 120.000
Area 88	L. 153.000
Augusta Golf	L. 151.000
Baseball	L. 151.000
Battle Dodge Ball	L. 143.000
Big Run	L. 91.000
Castelvia IV	L. 180.000
Darius	L. 140.000
Darius Twin	L. 100.000
Dodgeball	L. 170.000
Duageon Masters	L. 170.000
Final Fight	L. 130.000
F-Zero	L. 95.000
Gainground	L. 72.000
Gamba League Baseball	L. 132.000
Ghoust Goulds	L. 169.000
Goemon	L. 133.000
Gradius III	L. 127.000
Gundam '91	L. 122.000
Hansei Daibouken	L. 122.000
Hole in One	L. 155.000
Hyper Zone	L. 160.000
Jerry Boy	L. 170.000
Little Ninja	L. 160.000
Mario Lapp	L. 160.000
Pilot Wings	L. 130.000
Populus	L. 82.000
Pro Baseball	L. 82.000
Pro Shock	L. 160.000
Pro Soccer	L. 160.000
Raiden Dentetsu	L. 144.000
SD Great Battle	L. 123.000
SD Gundam	L. 109.000
Sim City	L. 108.000
Super Chinese World	L. 108.000
Super E.O.F.	L. 175.000
Super Gould & Ghoust	L. 140.000
Super Formation Soccer	L. 159.000
Super Mario World	L. 130.000
Super R-Type	L. 160.000
Super Stadium	L. 120.000
Super Tennis	L. 150.000
Thunder Spirit	L. 150.000
Ultraman	L. 108.000
Y's 33	L. 122.000
Y's III	L. 122.000
Wrestle War	L. 108.000

CERCASI RIVENDITORI PER ZONE LIBERE

GAME BOY

Game Boy Portatile L. 175.000 con Tetris e cavo per 2 giocatori

◆◆◆ GAME CARTRIDGES ◆◆◆

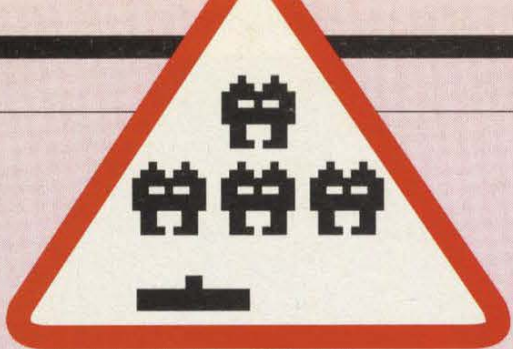
Titolo	Prezzo
Aero Star	L. 70.000
Afterburner	L. 60.000
Alleway	L. 55.000
Asmik World 2	L. 38.000
Astro Rabby	L. 38.000
Batman	L. 53.200
Battle Ping-Pong	L. 60.000
Blobee	L. 39.000
Blondie	L. 58.000
Bomber Boy	L. 55.000
Bouler Dash	L. 72.000
Boxxie	L. 70.000
Bubble Bobble	L. 70.000
Cave Noir	L. 37.000
Chase H.Q.	L. 45.600
Daruman Busters	L. 47.500
DMG - Ara Astro Rabby	L. 32.000
DMG - RDJ	L. 40.000
DMG - WHA	
World Ice Hockey	L. 51.000
DMG - HQJ Chase H.Q.	L. 40.000
DMG - TPJ	
Ponkotsu Tank	L. 51.000
DMG - NCJ	
Nekketsu Soccer	L. 40.000
DMG - TKJ	
Tenshin Kaisen	L. 32.000
DMG - GAJ Garms	L. 36.000
DMA - VGA	
Vattle Giuce	L. 43.000
DMG - PVJ Parodius	L. 43.000
DMG - PDA Pipe Dream	L. 40.000
Double Dragon	L. 90.000
Doraemon	L. 50.000
Dr. Mario	L. 40.000
Dracula II	L. 40.000
F1 Spirit	L. 60.000
F1 Race	L. 50.000
Fastest Lap	L. 37.000
Garms	L. 37.000
Gauntelet	L. 78.000
Ghostbusters 2	L. 78.000
Godzilla	L. 54.000
Golf JP	L. 45.000
International Karate	L. 65.000
Ishido	L. 36.000
Jungle Wars	L. 46.000
Klax	L. 64.000
Kunio–Kun	L. 52.000
Lucky Monkey	L. 37.000
Lock'n Chase	L. 50.000
Magnifier	L. 26.000
Motodrosm Maniacal JP	L. 42.000
Musashi Road	L. 37.000
Nekketsu Soccer	L. 37.000
Nemesis	L. 50.000
Nemesis II	L. 55.000
Operation Gundam	L. 33.000
Pacman	L. 65.000
Paradius	L. 46.000
Penguin	L. 40.000
Pipe Dream	L. 40.000
Pitman	L. 40.000
Ponkotsu Tank	L. 40.000
Power Mission	L. 42.000
Pro–Wrestling	L. 48.000
Puzzle Boy 2	L. 40.000
Puzznic	L. 40.000
Qix	L. 31.000
Quarth	L. 50.000
Racing Damashi	L. 38.000
Robocop	L. 68.000
Rockman World II	L. 40.000
R-Typer	L. 70.000
Saga I	L. 52.000
Saga II	L. 50.000
Sagaia	L. 50.000
Sanrio carnival	L. 44.000
Seiken Densetsu	L. 80.000
Smart Boy	L. 25.000
Snow Bros	L. 25.000
Snooker	L. 25.000
Soccer	L. 38.000
Super Mario World	L. 40.000
Super Robot	L. 37.000
Tenshin Kaisen	L. 37.000
Tetris	L. 35.000
T.M.N.T. 2	L. 35.000
Twin Bee	L. 44.000
Vattle Giuce	L. 42.000
World Bowling	L. 42.000
World Ice Hockey	L. 42.000

SEGA GAME GEAR

A colori portatile L. 270.000
GG Battery Pack L. 79.000

◆◆◆ GAME CARTRIDGES ◆◆◆

Titolo	Prezzo
Aleste	L. 58.000
Alex Kidd	L. 58.000
Ax Battler	L. 58.000
Bare Knuckle	L. 83.000
Baseball	L. 39.000
Battery Pack	L. 100.000
Berlin Wall	L. 100.000
Bhi Kin	L. 74.000
Columns	L. 45.000
Dragon Crystal	L. 55.000
Fantasy Lov	L. 48.000
Fantasy Zone	L. 39.000
Galaga	L. 84.000
Gear Stadium	L. 55.000
GG Shinobi	L. 69.000
Golby	L. 50.000
G - Loc	L. 36.000
Harley Wars	L. 50.000
Head Buster	L. 50.000
Kinetic Connection	L. 50.000
Magical Guy	L. 40.000
Mappy Land	L. 50.000
Mickey Mouse	L. 50.000
Monaco GP	L. 50.000
Netzteil	L. 54.000
Ninja Gaiden	L. 54.000
Out Run	L. 60.000
Pengo	L. 65.000
Pro Baseball	L. 76.000
Psychic World	L. 50.000
Putt & Putter	L. 50.000
Rastan Saga	L. 50.000
Ryukyu	L. 90.000
Shadow Dancer	L. 42.000
Shi Kin Jo	L. 74.000
Shinobi	L. 74.000
Skweek	L. 74.000
Super Hang On	L. 58.000
Super Golf	L. 39.000
Super Shinobi	L. 74.000
Wagan Land	L. 115.000
Wonder Boy	L. 59.000
Woody Pop	L. 59.000
Zan Gear	L. 59.000
Actraisers	L. 69.000
Augusta Golf	L. 151.000
Battle Dodge Ball	L. 143.000
Big Run	L. 95.000
Darius Twin	L. 126.000
Final Fight	L. 137.000
F - Zero	L. 95.000
Gamba League	
Baseball	L. 132.000
Goemon	L. 133.000
Gradius III	L. 122.000
Gundam '91	L. 130.000
Hole in One	L. 135.000
Gerry Boy	L. 133.000
Pilot Wings	L. 130.000
Populous	L. 111.000
SD Great Battle	L. 130.000
Sim City	L. 130.000
Super Mario World	L. 137.000
Super R - Type	L. 126.000
Super Stadium	L. 122.000
Super Tennis	L. 126.000
YS III (Japanese)	L. 137.000

CHOPLIFTER II

GIOCATORI	1o2
LIVELLI	5x3
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Vi piace andare in elicottero? Vi piace andare a recuperare i prigionieri che i nemici si tengono stretti? Vi piace sparare alle rondini che si incastrano nelle pale e vi fanno precipitare? Sì? Allora Choplifter fa al caso vostro.

Ecco il seguito di un gioco che fece il suo ingresso nelle sale giochi tanti e tanti anni fa. Il Game Boy ovviamente non possiede la prima parte del gioco, ovvero Choplifter I, ma si è preso subito la seconda. Lo scopo della vostra missione, comunque, è sempre la stessa: dovrete cercare di superare i vari livelli salvando gli ostaggi che troverete lungo i vostri voli.

Certo, dirlo così sembra una sciocchezza, ma in realtà il vostro elicottero troverà durante le sue missioni un bel po' di ostacoli. Per prima cosa, infatti, dovrete prestare attenzione agli edifici, perché se ci sbattete contro addio elicottero, poi dovrete evitare i colpi dei nemici sotto forma di cecchini, carri armati e aerei e dovrete stare attenti a ciò che vi attende in cielo, come uccellacci rompiscatole e nuvolacce minacciose.

Oltre a questo non sarà sufficiente abbassarvi per recuperare gli ostaggi, che fedelissimi saliranno sul vostro velivolo, ma dovrete anche riportarli alla base, e poiché più di dieci alla volta non ce ne stanno, vi toccherà andare avanti e indietro per la vostra stra... ehm, per il vostro cielo.

Fortunatamente a vostra disposizione avrete una mitragliatrice sempre efficiente, delle bombe che potrete trovare lungo il cammino, e dei bonus che vi ridanno energia. Tutto il resto dipende solo dalla vostra abilità!

In questa grande casa ci sono quattro ostaggi, prima di riuscire a recuperarli dovrò abbattere la base lanciarazzi sotto di me e il radar che si trova sul tetto.

Una parte della prima missione è compiuta e cinque ostaggi stanno per rientrare alla base: il mio compito però non è finito perché ne dovrò salvare almeno altri sette prima di terminare la prima parte del primo livello.

Stefano Gallarini

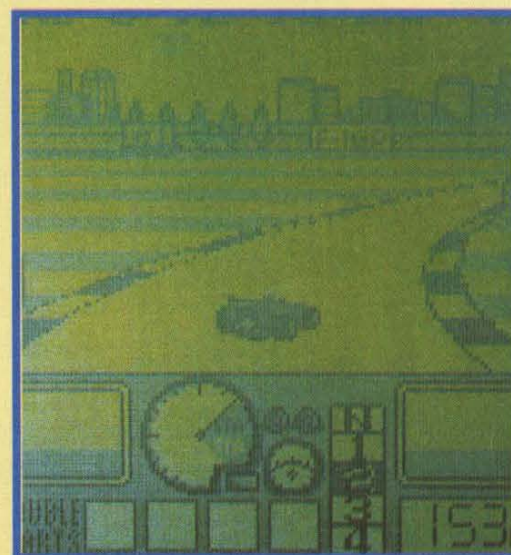
GAME BOY	
GRAFICA + Definita e piacevole + Bella l'animazione	81
SONORO + Musica molto adatta + Effetti belli	80
GIOCABILITA' + Buona fin dall'inizio - Difficile girare l'elicottero	76
BRODEBRUND	78

F-1 HERO GB

GIOCATORI	4
ROUND	16
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Max sarà finalmente felice: il suo sport preferito è approdato finalmente sul Game Boy! No, amici, non si tratta di andare a caccia di donne, ma di gareggiare sulle sfreccianti auto da Formula Uno!

Col fascino delle gare automobilistiche non ha presa solo sul nostro fedelissimo Max, ma sicuramente su tutti noi, e così ecco approdare finalmente sul Game Boy una simulazione di F-1 davvero speciale.

Per prima cosa dovrete decidere in quanti giocare, poiché è possibile fare una gara addirittura in quattro contemporaneamente (con quattro Game Boy, ovviamente), poi potrete scegliere di allenarvi, oppure di partecipare al Campionato del Mondo.

In un caso o nell'altro potrete gareggiare su ben 16 percorsi diversi spostandovi dall'America all'Australia, dall'Italia al Messico, dalla Germania alla Francia, decidere quale tipo di auto scegliere fra una Tyrroll, una Farrari, una Benotten, una McLeran, una Willams o una Larrous (che nomi strani... mi ricordano qualcosa!) e attrezzarla come Dio comanda, o, meglio, come voi preferite: tipo di pneumatici, tipo di ammortizzatori, tipo di motore e di cambio.

Una volta fatte le vostre scelte, che si riveleranno poi fondamentali per riuscire a vincere il campionato, entrerete proprio nel vivo della partita, con una schermata che vi mostra la strada in prospettiva, la vostra auto in primo piano e, in basso, gli indicatori fondamentali per poter gareggiare bene: specchietti retrovisori, contachilometri, marce e il computer con indicate le parti meccaniche danneggiate che dovrete assolutamente far riparare al Pit Stop.

Insomma, quello che potreste aspettarvi da un gioco di questo tipo qui lo trovate, con una giocabilità da fare invidia a ogni altra console.

Ecco la pista con tanto di segnaletica, caseggiati, alberi e cruscotto: proprio tutto quello che vorreste avere in una simulazione di questo genere.

Stefano Gallarini

GAME BOY	
GRAFICA + Molto dettagliate le opzioni + Bello lo scrolling	93
SONORO + Musiche molto carine + Effetti adeguati	91
GIOCABILITA' + Divertente subito - Bellissimo in quattro!	94
VARIE Grazie a ComputerLand & Micromania	93

CORYOON

91

GIOCATORI	1
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Aaargh! Oddio! Per tutto questo tempo io l'ho preso in giro (e probabilmente voi con me)! Ma ha sempre avuto ragione lui! Aiutaci, ti prego: Giancarlo, sono arrivate le rondini!

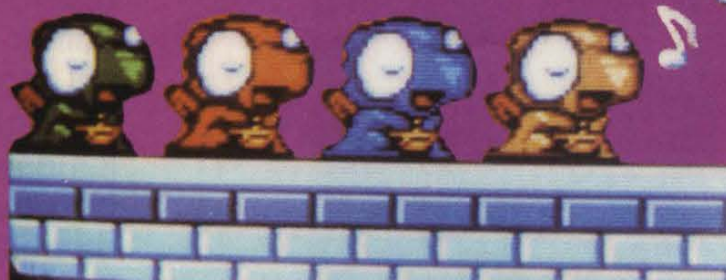
Ecco il piccolo drago che combatte contro l'impersonificazione stessa del male: un McNugget resuscitato, supervitaminizzato e decisamente in...volato.

MacDonald's. Ore 2.40. Desidera? Un Chicken McNuggets (12 pezzi), ketchup (salsa rossiccia di dubbia composizione), pommes frites, Coca (sniff) Cola media.
Chi di noi non conosce la delizia a base di pollo offerta in certi locali sparsi in tutto il mondo, contrassegnati da un nome scozzese?
Che c'entra il pollo con Coryoon? C'entra, c'entra proprio nello schermo del vostro monitor/TV. Ovvero, precisamente, cioè, voglio dire, non è proprio un pollo ma piuttosto un draghetto molto simpatico.
La storia del gioco è molto, ma molto originale. Cosa state pensando? Che si tratti forse di salvare la principessa dal maligno cattivone di turno, che l'ha rapita per farci delle cose... inaudite (per esempio essere più intelligente di Maurizio Mosca)?
Avete esattamente ragione!!! Purtroppo non si riesce a capire molto di più, perché, come spesso succede per i giochi per PC-Engine, le istruzioni sono in giapponese (Sushi, Honda, Kawasaki, Harakiri, Andreotti).
"Ma - direte voi - cosa centra Andreotti?" Beh, se il mostro di fine livello del sesto round non è lui dev'essere suo fratello gemello Aldo.
Il gioco è molto ben realizzato, questo piccolo gioiello chiamato PC-Engine (e chi ha detto "Bah, otto bit?"!) riesce a sorprenderci ancora una volta. Le informazioni sullo schermo sono limitate al necessario per giocare (punti, vite, bonus); cosa molto utile, specialmente durante il sovraffollamento dello schermo da parte di mostri, frutta, spari, torte gelato, ecc. che avviene puntualmente ogni due o tre secondi. Il menu iniziale ha naturalmente diverse opzioni come livello di difficoltà, Sound test, stage, etc. Si, esatto, avete letto "stage". Ah, ah, fermi tutti! Voi ignobili pseudo-videogamisti (che parola!)(probabilmente un tuo neologismo per indicare gli smanettoni di tutto il mondo, detti anche videogiocatori? NdAlex), che già state pensando di iniziare dall'ultimo livello per godervi la scena finale!
Coryoon ha un sistema di "continue" un po' differente dagli altri giochi: si può infatti ricominciare dall'ultimo livello completato. Quindi, se avete finito il sesto livello e nel settimo siete stati mandati nel nirvana dei polli (nel senso animalesco), potrete ricominciare al settimo livello (ma c'era proprio bisogno di spiegarlo così bene? Nd me stesso). Un'altra opzione ("2Min./5Min.") è rimasta ancora inesplorata (beh, non proprio, ma se vi dico tutto che gusto c'è?). Tocca a voi, miei piccoli Indiana Jones, ri-

Sputare fuochini contro falchetti incappucciati sembra essere un passatempo alquanto divertente (ma non quanto farlo contro le rondini di prima. NdAlex come se JH fosse qui)

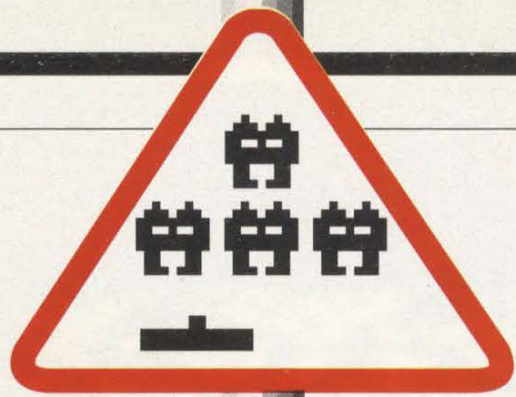
Ma perché dobbiamo farci la guerra? Siamo come minimo parenti, no? E poi, in fin dei conti, sei anche un po' più grosso tu... Non sarebbe uno scontro leale!

solvere l'enigma.
Lanciamoci allo sterminio. Una volta premuto Run, si parte per il primo stage (Woodzone). La grafica è realizzata stupendamente, i fondali sono molto vari e ben fatti (quello che prima ha detto "Bah, otto bit" venga qui e se li guardi!!!). La varietà, l'accuratezza e il numero di sprite sono veramente incredibili. Anche quando lo schermo è pieno di animalacci di qualsiasi genere, l'animazione resta sempre fluida e ipersuperbumbumveloce. Coryoon, come sta bene per un drago, per difendersi sputa fuoco, anzi, all'inizio sputa fuochino (e non vuole diventare pompiere, accidenti!!!)(Che gioia per un povero papà drago sentire queste parole! NdAlex). Come avrete già capito, non è una cosa destinata a rimanere così. Infatti può avvalersi di diverse armi: fuoco, laser e fulmini.
Ogni tanto (anzi spesso), nel bel mezzo della battaglia, una cicogna si perde nell'inferno che state scatenando. Nel pannolino però non c'è un bambino, ma una sfera magica, che dovrà essere inghiottita dal nostro drago. Se Coryoon non inghiottisce subito la sfera, quest'ultima cambia colore. Ogni colore rappresenta un tipo di arma e quindi inghiottendo la sfera con il colore giusto, potrete scegliere o potenziare la vostra arma a seconda della situazione. Oltre a queste ci sono molte altre sorprese che però non vi voglio svelare (superbombe, angeli, metamorfosi, etc.)
Forse bisogna perdere un'ultima parola anche sul "sound" (chi ritrova la parola è pregato di riportarla qui in redazione)(riceverà te in cambio. NdAlex). Le colonne sonore sono talmente belle, che abbiamo spento il CD per sentire le musiche. Se vi perdete questo supergame, siete veramente dei Chicken McNuggets, e ci vedremo sicuramente da MacDonald's. (Ecco cosa centravano i polli!!!)

Dietmar Elsler

Portato a termine il gravoso compito di liberare l'universo dalle forze del male con la sola forza dell'alito, il nostro draghetto torna dalla principessa Menta Piperita.

PC ENGINE

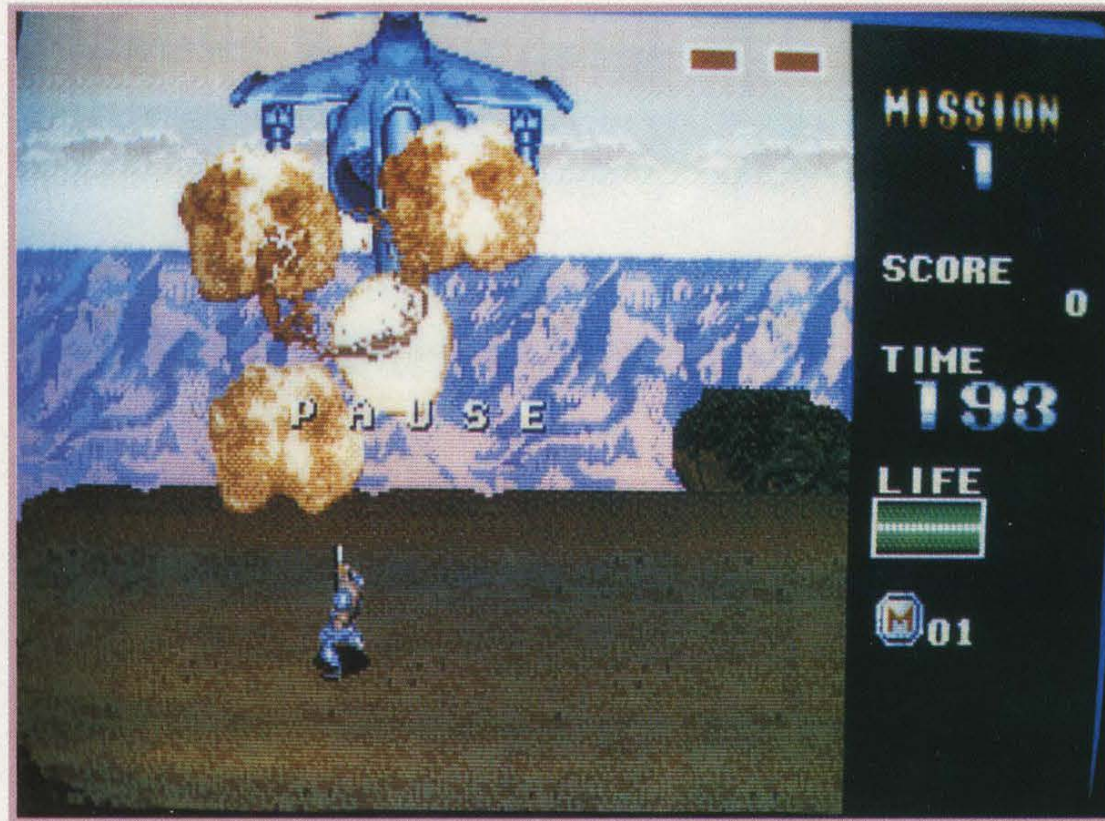
GRAFICA + Molto ben definita + Molti sprite sullo schermo	**94**
SONORO + Molto vario - Musiche belle ma poco azzeccate	**82**
GIOCABILITA' + Bello e divertente - Forse troppo facile	**89**
NAXAT SOFT 91	**91**

88

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3 o 2

Legate una benda rossa intorno alla fronte del vostro Megadrive: è il momento di giocare a Mercs.

Questo è quello che di solito succede quando usate una bomba. O quando mangiate uno dei panini ai peperoni di zia Roberta e poi mollate un ruttino.

Questa è una città di incivili: uno non può girare tranquillamente con la propria jeep che subito iniziano a spararagli.

Ancora uno di questi elicotteri? Ma se mio cugino Rambo ne fa fuori almeno uno per film!

Nelle regioni del Medio Oriente la stabilità politica è ormai in crisi da parecchio tempo. A causa delle diversità di religione, di tradizioni storiche e di filosofie di pensiero si sono venute a creare diverse fazioni politiche che credono che il massacro incondizionato e la guerriglia siano gli unico mezzi di propaganda seri. L'ONU, non potendo tollerare una situazione di tale instabilità (e quindi di pericolo per la pace nel mondo), prende immediatamente seri provvedimenti. (Questa situazione credo che tutti voi la avrete già sentita da qualche parte!!! ndG)
Lo stesso presidente si era recato in loco per tentare una mediazione, ma è stato rapito da un gruppo di rivoluzionari che ha intenzione di ricattare gli Stati Uniti, nonché il Medio Oriente, affinché collaborino ai loro piani di dominio.
Gli unici che possono tentar qualcosa per salvare la situazione sono i componenti di un gruppo speciale dell'esercito americano chiamato WolfTeam (Ma WolfTeam non è una casa produttrice giapponese di giochini? ndG)(Infatti il commando si chiama Wolf Force. NdAlex).
Un durissimo allenamento ha fatto di voi una vera e propria macchina da combattimento. Freddo, fame, dolore e paura sono parole senza significato per voi.

ME

All'inizio della vostra missione, vi ritrovate in riva al mare, dove vi attende la prima linea da combattimento avversaria e dove, grazie alla folta vegetazione, potrete infiltrarvi senza tanti problemi. In seguito vi troverete a dover oltrepassare piccole città fortificate, navi corazzate, paludi, e amenità del genere. Siete forti, siete caldi (i 48 gradi all'ombra dei paesi tropicali aiutano molto in questo senso) e non mancherete all'appuntamento con il presidente.

MISSIONE NORMALE:

Questa opzione non è altro che il gioco in modo "arcade", ovvero la trasposizione dell'omonimo coin-op della Capcom.

MISSIONE SPECIALE:

Dal momento che, evidentemente, non sono stati occupati tutti e otto i Mbit della cartuccia, hanno pensato bene di aggiungere a questa conversione una missione speciale, e devo dire che è molto più interessante del gioco originale; qui guidate tutti i componenti del gruppo "WolfTeam" (ovviamente uno alla volta!) in un'azione militare di spionaggio che si svolge su di una isola del pacifico.
Naturalmente gli scenari delle varie imprese da compiere sono diversi da quelli presenti nel modo "arcade" e in più potrete contare su alcuni accampamenti di soccorso in cui sarete curati e dove, se fortunati, troverete anche dei compagni d'avventura.

ARMI EXTRA E BONUS:

Come in ogni gioco che si rispetti durante l'arduo cammino, sparsi ovunque si trovano degli oggetti bonus nascosti in casse: armi extra, container che vi permetteranno di potenziare l'arma in dotazione, energia supplementare e bombe.
C'è anche la possibilità di guidare dei mezzi blindati che ruberete al nemico!

IL VERDETTO:

Mercs su MD è venuto molto bene, soprattutto in ragione del fatto che si trova anche una missione aggiuntiva che vi regalerà molte ore in più di divertimento. Se la memoria non mi inganna mancava proprio un titolo del genere su questa console (la memoria ti inganna, Gabriele. NdCommando), e di buona qualità!

Gabriele Pasquali

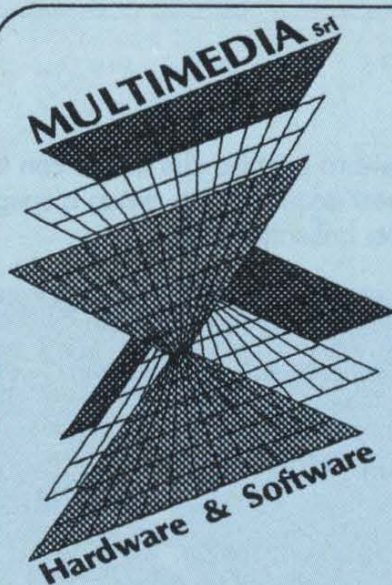
Oh, ecco uno dei compagni d'avventura di cui si parlava prima. Solo che questa signorina piuttosto di averla di fianco in una sparatoria nella giungla la vorrei di fronte a cena!

Sembra proprio che anche con tutta quest'acqua io non riesca a spegnere i miei bollenti spiriti.

Nel modo "Missione Speciale" potrete anche divertirvi a girellare per la spiaggia a foracchiare i bei tomi che vi insidiano. E anche i bagnanti.

ERCS

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Fondali pressoché identici al coin-op + Sprite più piccoli ma ben disegnati	87
SONORO + Musiche OK +...lo stesso per gli effetti vari	84
GIOCABILITA' + Vi divertirete al meglio + Molto varia la grafica, un po'meno l'azione	94
CAPCOM/SEGA Grazie a Db Line	88

MULTIMEDIA srl
Hardware & Software

Tel. 0586/63.10.22

Fax. 0586/63.11.92

C.so Matteotti, 48 - 57023 - Cecina (LI)

SEGA MEGADRIVE
SEGA CD LASER
SEGA GAMEGEAR
GAMEBOY
SUPER FAMICOM
NEO GEO

Importazione diretta dal Giappone. Si cercano rivenditori e distributori per zone libere.

Spedizioni anche in Contrassegno in tutta Italia tramite Posta o Corriere Espresso DHL

SEGA MEGADRIVE

ADVANCED	130.000
AERO BLASTER	62.000
AFTER BURNER II (NTSC)	66.000
AIR DRIVER	66.000
ALESTE-MUSHA	69.000
ALEX KIDD IN ENCHANATED CASTLE	84.000
ALIEN STORM	66.000
ALTERED BEAST	78.000
ARCUS ODISSEY	104.000
ARROW FLASH	57.000
ART ALIVE	54.000
ATOMIC ROBOKID	57.000
BACK TO THE FUTURE PART III	138.000
BARE KNUCKLE : STREETS OF RAGE	63.000
BAT MAN	54.000
BATTLE MASTER	126.000
BATTLE SQUADRON	69.000
BATTLE WOLF II	108.000
BEAST WARRIOR	114.000
BIMINI RUN	63.000
BLOOCKOUT : 30 PUZZLER	57.000
BONANZA BROS	90.000
BUDOKAN (THE MARTIAL SPIRIT)	69.000
CHINESE LEGEND	150.000
COLUMNS (MAGIC PRECIOUS)	60.000
CRACK DOWN	138.000
DAHNA	114.000
DANGEROUS SEED	66.000
DARIUS	70.000
DARIUS II	75.000
DECAP ATTACK	66.000
DEVIL CRASH	66.000
DICK TRACY	60.000
DINO LAND	66.000
DJ BOY	60.000
DOUBLE DRAGON II	66.000
DRAGON SWORD	60.000
DYNAMITE DUKE	69.000
EL VIENTO	114.000
ELEMENTAL MASTER	60.000
ESWAT : CYBER POLICE	63.000
F-Z AXIS	69.000
FANTASY SOLDIER III	160.000
FATAL LABYRINTH	60.000
FIGHTING MASTER	66.000
FIGHTING NINJA LEGEND	160.000
FINAL BLOW	57.000
FIRE MUSTANG	66.000
FIRE SHARK	69.000
FLICKY	60.000
FORGOTTEN WORLDS	69.000
GAIARES	92.000
GALAXY FORCE II (NTSC)	108.000
GHOST BUSTERS	57.000
GOLDEN AXE	66.000
GOLDEN AXE II	78.000
GRANADA	57.000
GROWL	66.000
GYNOUG : WINGS OF WAR	69.000
HARD DRIVING	78.000
HEAVY UNIT	57.000
HELL FIRE	63.000
HERZOG ZWEY	110.000
IMAGE FIGHT	110.000
INSECTOR X	54.000
JAMES POND : UNDERWATER AGENT	60.000
JEWEL MASTER	110.000
KING OF BEAST (NTSC)	60.000
KING OF LION	66.000
KING OF PEACOCK II	66.000
KING'S BOUNTY	110.000
KLAX	78.000
KNIGHTS LEGEND	160.000
LAKERS VS CELTICS NBA	66.000
LAST BATTLE	62.000
LEGAND OF KABUKI	110.000
MAGIC PRINCE	69.000
MASTER OF WEAPON	66.000
MAJONG DETECTIVE	150.000
MANONO-H : YOCHI	54.000
MARVEL LAND	108.000
MASTER OF MONSTERS	175.000
MERCS	90.000
MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	66.000
MICKEY MOUSE : CASTLE OF ILLUSION	60.000 / 66.000
MICKEY MOUSE II : FANTASIA	90.000
MIDNIGHT RESISTANCE	60.000
MS. PAC-MAN	66.000
NORTHERN KEN III	138.000
ONSLAUGHT	108.000
OUT RUN	57.000
PHELIOS	102.000
PIT FIGHTER	66.000
QUACK SHOT	92.000
QUAD CHALLENGE	102.000
RAIDEN TRAD	66.000
RAIMBOW ISLANDS	66.000
RAMBO III	60.000
RBI BASEBALL III	115.000
RINGSIDE ANGEL	57.000
ROAD BLASTERS	92.000
ROLLING THUNDER II	92.000
ROLLING THUNDER III	102.000
RUNARK	66.000
SAINT SWORD	60.000
SAINT KNIGHT	96.000
SHADOW DANCER	57.000
SHANGAI III	78.000
SHINING IN THE DARKNESS	112.000
SHITEN-MYOOH	57.000
SHOVE IT	60.000
SOCCER	54.000
SONIC THE HEDGEHOG	60.000
SPACE HARRIER II	66.000
SPEED BALL II	126.000
SPIDER MAN	66.000
STAR CRUISER II	108.000
STORM LORD	69.000
STREET SMART	66.000
STRIDER	90.000
SUPER AIR WOLF	60.000
SUPER CYCLONE	66.000
SUPER HANG-ON	66.000
SUPER LEAGUE (BASEBALL)	69.000
SUPER LEAGUE '91 : SUPER LEAGUE BASEBALL II	102.000
SUPER MONACO GP	66.000
SUPER REAL BASKET BALL	66.000
SUPER SHINOBI	54.000
SUPER STRATEGY (NTSC)	150.000
SUPER STRATEGY II (ADVANCED DAISENKYU)	150.000
SUPER VOLLEY BALL	66.000
SWORD OF SODHAN	54.000
TAIMEI BIOGRAPHY	150.000
TASK FORCE HARRIER EX	104.000
TATSUJIN	66.000
TECHNO COP	66.000
TETRIS	54.000
THE FAERY TALE ADVENTURE	112.000
THUNDER FORCE III	57.000
THUNDER FOX	92.000
TORA TORA TORA	72.000
TRAMPOLINE TERROR	78.000
TRUXTON : TATSUJIN	66.000
TURRICAN	66.000
TWIN CONTA : TROUBLE SHOOTER	96.000
ULTIMATE QIX	78.000
UNDEADLINE	92.000
VALIS III	90.000
VAPOR TRAIL	92.000
VERYTEX	54.000
WANDEPEPS FROM Y'S III	150.000
WHIP RUSH	60.000
WONDERBOY II : MONSTER LAND	69.000
WRESTLE WAR	54.000
ZERO WING	92.000
ZOOM	78.000

Compilation 2 giochi in 1

ALESTE + DANGEROUS SEED	90.000
BATTLE SQUADRON + ELEMENTAL MASTER	90.000
BARE KNUCKLE + GOLDEN AXE	90.000
BARE KNUCKLE + STREET SMART	90.000
BONANZA BROS + FIRE MUSTANG	102.000
CYBER POLICE + SHITEEN-MYOOH	90.000
DAIMAKAIMURA + SUPER VOLLEY BALL	90.000
DARIUS II + GAIARES	102.000
DICK TRACY + YOCHI	90.000
DOUBLE DRAGON II + GOLDEN AXE II	102.000
DYNAMITE DUKE + AERO BLASTER	90.000
FIGHTING MASTERS + DECAP ATTACK	90.000
FINAL BLOW + GHOSTBUSTERS	90.000
FIRE MUSTANG + AERO BLASTER	90.000
FORGOTTEN WORLD + ALIEN STORM	90.000
GOLDEN AXE + AIR DRIVER	90.000
GOLDEN AXE + GOLDEN AXE II	102.000
GYNOUG + RINGSIDE ANGEL	90.000
HEAVY UNIT + GYNOUG	90.000
JEWEL MASTER + MASTER OF WEAPON	102.000
KA.GE.KI + RAMBO III	90.000
KA.GE.KI + SOCCER	90.000
KING OF LION + RUNARK	90.000
KING OF PEACOCK II + PRELI TET	90.000
MAGIC PRINCES + WONDER BOY II	90.000
MICKEY MOUSE + DICK TRACY	90.000
MICKEY MOUSE + DYNAMITE DUKE	90.000
MICKEY MOUSE II + SPIDER MAN	90.000
MIDNIGHT RESISTANCE + STRIDER HYIRYU	120.000
MOONWALKER + BATMAN	90.000
MOONWALKER + WANDA	102.000
PEACOCK + TIGER PILOT	102.000
QUACK SHOT + DEVIL CRASH	90.000
RAIMBOW ISLANDS + SUPER MONACO GP	90.000
RAIMBOW ISLANDS + SUPER THUNDER BLADE	90.000
SAINT SWORD + WRESTLE WAR	90.000
SHADOW DANCER + MAGIC PRINCE	90.000
SONIC + ALIENSTORM	90.000
SONIC + SHADOW DANCER	90.000
SUPER CYCLONE + FIRE SHARK	102.000
SUPER HANG-ON + STREET SMART	90.000
SUPER REAL BASKET BALL + AERO BLASTER	90.000
SUPER VOLLEY BALL + WONDERBOY III (NTSC)	90.000
TATSUJIN + FORGOTTEN WORLD	90.000
THUNDER FORCE III + TORA TORA TORA	90.000
VERYTEX + BATTLE SQUADRON	102.000
VERYTEX + SUPER AIR WOLF	90.000
WONDERBOY III + HEAVY UNIT	90.000

Compilation 3 giochi in 1

HELL FIRE + KING OF PEACOCK III + PRELI TET	110.000
KA.GE.KI + TIGER HELI + DAIMAKAIMURA	120.000
SOCCER + NBA BASKET BALL + VOLLEY BALL	110.000
TIGER + RAMBO III + COLUMNS	110.000
TIGER HEIL + COLUMNS + SUPER VOLLEY BALL	120.000
TIGER HEIL + MAGIC PRECIOUS + SUPER VOLLEY BALL	120.000

Compilation 4 giochi in 1

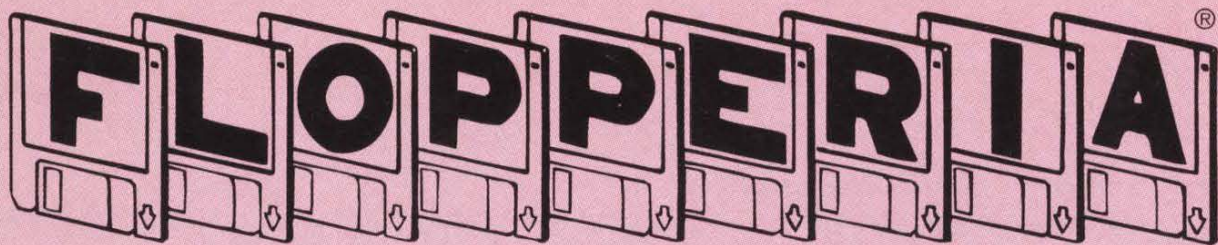
ALESTE + DANGEROUS SEED + WONDERBOY III + HEAVY UNIT	140.000
BARE KNUCKLE + FIRE MUSTANG + STREET SMART + AERO BLASTER	140.000
BARE KNUCKLE + SONIC + MICKEY MOUSE + MOONWALKER	140.000
DICK TRACY + YOCHI + VERYTEX + SUPER AIR WOLF	140.000
FINAL BLOW + GHOST BUSTER + CYBER POLICE + SHITEEN-MYOOH	140.000
FORGOTTEN WORLD + ALIEN STORM + BARE KNUCKLE + GOLDEN AXE	140.000
GOLDEN AXE + AIR DRIVER + RAIMBOW ISLANDS + SUPER MONACO GP	140.000
GOLDEN AXE + KING OF BEAST + AFTER BURNER II (NTSC) + AIR DRIVER	140.000
GYNOUG + BATTLE SQUADRON + RING SIDE ANGEL + ELEMENTAL MASTER	140.000
KING OF LION + QUACK SHOT + RUNARK + DEVIL CRASH	140.000
MICKEY MOUSE + DYNAMITE DUKE + SHADOW DANCER + MAGIC PRINCES	140.000
MICKEY MOUSE II + SPIDERM MAN +. JEWEL MASTER + MASTER OF WEAPON	140.000
MOON WALKER + BATMAN + THUNDER FORCE III + TORA TORA TORA	140.000
RAIMBOW ISLANDS + SUPER MONACO GP + REAL BASKET BALL + AERO BLASTER	140.000
RAIMBOW ISLANDS + SUPER THUNDER BLADE + SONIC + SHADOW DANCER	130.000
SONIC + ALIEN STORM + SAINT SWORD + WRESTLE WAR	140.000
SONIC + BARE KNUCKLE + MOONWALKER + MICKEY MOUSE	140.000
SUPER HANG-ON + STREET SMART + MICKEY MOUSE + DICK TRACY	140.000
TETRIS + ALEX KIDD + KING OF PEACOCK II + MAGIC PRECIOUS	140.000
TETRIS + KLAX + ZOOM + MEGAPANEL	120.000

Compilation 5 giochi in 1

TATSUJIN + KING OF PEACOCK II + HELL FIRE + FORGOTTEN WORLD + MAGIC PRECIOUS	150.000

Compilation 8 giochi in 1

PEACOCK II + RAMBO III + TETRIS + ALEX KID + COLUMNS + SUPER VOLLEY BALL + COLUMNS + SUPER VOLLEY BALL + SOCCER + TRAMPOLINE TERROR	180.000

FLOPPERIA®

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano
Telefono (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

Super Famicom
Scart - RGB
L. 469.000
PAL
L. 569.000

ACCESSORI FAMICOM

Big Power Joypad	110.000
Joypad	65.000
SuperNES Converter	39.000

SOFTWARE FAMICOM

Actraizer	119.000
Area 88 - UN Squadron	129.000
Augusta Golf	158.000
Big Run	109.000
B. Laimbeer's Combat Basketball	147.000
Bombuzal	99.000
Bull Vs. Lakers	138.000
Castlevania	154.000
ChessMaster	150.000
Darius Twin	134.000
Dimension Force	164.000
Equinox	144.000
Final Fantasy	169.000
Final Fight	149.000
Gamba League Baseball	140.000
Goemon	139.000
Gradius III	130.000
Gundam '91	138.000
Hole In One	151.000
Hook	144.000
HyperZone	129.000
Jerry Boy	149.000
Joe & Mac	141.000
John Madden Football	144.000
Lemmings	159.000
Mystical Ninja	154.000
NCAA Basketball	169.000
Paperboy II	150.000
Pilot Wings	129.000
Populous	141.000
Pro Soccer	149.000
Raiden Densetsu	160.000
RPM Racing	150.000
SD Great Battle	138.000
Sim City	135.000
Super Battletank	147.000
Super Chinese World	158.000
Super EDF	160.000
Super Fire Pro-Wrestling	168.000
Super Ghouls'n'Ghost	158.000
Super Mario World	149.000
Super R-Type	147.000
Super R-Type	134.000
Super Soccer - Kick Off	149.000
Super Stadium	139.000
Super Tennis	134.000
Super Wakya Land	156.000
Thunder Spirit	173.000
True Golf Waialae	163.000
Tyson's PowerPunch	163.000
UltraMan	135.000
UltraMan	129.000
Vanilla Ice	150.000
Y's III	149.000

MegaDrive
Scart - RGB
L. 279.000
PAL
L. 299.000

ACCESSORI MEGADRIVE

Sega Joypad	49.000
Pro-2 Joyboard	59.000
Euro/Japan converter	29.000
Cavo Scart-RGB	25.000

SOFTWARE MEGADRIVE

688 Attack Sub	129.000
Afterburner II	89.000
Air Driver	99.000
Air Wolf	89.000
Alien Storm	99.000
Ark Odissey	115.000
Arrow Flash	59.000
Atomic Robokid	85.000
Back To The Future III	109.000
Bare Knuckle	99.000
Batman	89.000
Battle Golfer	59.000
Battle Master	99.000
Battle Of Bahama	99.000
Battle Squadron	89.000
BlockOut	63.000
Bonanza Brother	89.000
Budokan	99.000
Burning Force	58.000
Caliber 50	114.000
California Games	103.000
Centurion	103.000
Commando II'	109.000
Crack Down	78.000
Curse	55.000
Cyberball	89.000
Dangerous Seed	79.000
Darius II	70.000
Dark Castle	99.000
Devil Crash	116.000
Dick Tracy	79.000
DinoLand	99.000
DJ Boy	65.000
Double Dragon II	140.000
Dynamite Duke	77.000
E-Swat	61.000
El Viento	140.000
Elemental Master	77.000
F-22 Interceptor	89.000
F1 Circus	122.000
F1 Grand Prix	122.000
Fantasy Soldier	127.000
Fighting Ninja Legend	92.000
Final Blow	99.000
Fire Mustang	116.000
Fire Shark	95.000
Flicky	59.000
Forgotten World	75.000
Galares	74.000
Gain Ground	65.000
Galaxy Force II	127.000
GhostBusters	79.000
Ghouls'n'Ghost	95.000
Golden Axe	79.000
Golden Axe II	98.000
Granada	72.000
Gynoug	100.000
Hard Driving	94.000
Heavy Unit	81.000
Herzog Zwei	94.000
Hunter Yoko	81.000
Hurricane	73.000
Ice Hockey	109.000
Image Fight	99.000
Insector-X	89.000
James Pond	75.000
Joe Montana Football	89.000
Joe Montana Football II	126.000
John Madden Football	99.000
Juju Legend	77.000
Junction	92.000
Kageki	95.000
King Of Beast	79.000
Klax	79.000
Kugga	129.000
Lakers Vs. Celtics	95.000
Legend Of Raiden	109.000
Leynos	69.000
Magical Hat	69.000
Majong Detective	86.000
Marble Land	116.000
Mario Lemieux Hockey	111.000
Marvel Land	79.000
Master Of Monsters	99.000
Mega Trax	79.000
Mercs	99.000
Mickey Mouse	89.000
M. Mouse II: Fantasia	89.000
Midnight Resistance	99.000
Monsters Lare	63.000
Moonwalker	69.000
North Star Ken II	79.000
Out Run	99.000
Pat Riley Basketball	95.000
PGA Tour Golf	105.000
Phantasy Star III	139.000
Phelios	61.000
Populous	75.000
Prof. Baseball '91	89.000
QuackShot	99.000
Raiden Trad	79.000
Rambo III	79.000
Rastan Saga II	79.000
Ringside Angel	103.000
Rolling Thunder II	118.000
Saint Knight	79.000
Saint Sword	112.000
Shadow Dancer	66.000
Shangai III	85.000
Shiten-Myooh	79.000
Shining In Darkness	139.000
Sonic The Hedgehog	99.000
Space Battler	116.000
Space Gomola	98.000
Space Harrier II	79.000
Space Invaders 91	89.000
SpeedBall II	99.000
SpiderMan	81.000
Star Control	119.000
Streets Of Rage	111.000
Strider	119.000
Super Air Wolf	77.000
Super Hang On	66.000
Super Monaco GP	99.000
Super Real Basketball	79.000
Super Shinobi	75.000
Super VolleyBall	79.000
Sword Of Sodan	99.000
Sword Of Vermillion	135.000
Tatsujin	58.000
Tecmo World Cup '92	98.000
Tetris	60.000
Thunder Force II	79.000
Thunder Force III	109.000
ThunderFox	109.000
ToeJam & Earl	99.000
Tommy Lasorda Baseball	109.000
Tora! Tora! Tora!	79.000
Trouble Shooter	97.000
Turrican	99.000
Twin Cobra	86.000
Ultimate Qix	79.000
Undeadline	91.000
Valius III	79.000
Vapor Trail	81.000
Verytex	70.000
Volfied	81.000
Wani Wani World	108.000
Wardner Forest	74.000
WhipRush	59.000
Winter Challenge	114.000
Wonderboy III	79.000
World Cup Soccer	79.000
Wrestle Wars	87.000
XDR	69.000
Zero Wings	79.000

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Game Boy
L. 250.000
In omaggio 4 giochi

ACCESSORI GAMEBOY

CaseBoy - borsa trasp.	29.000
WideBoy - ingranditore	30.000
Illuminator	25.000

SOFTWARE GAMEBOY

Addams Family	70.000
Aero Star	51.000
Alleway	58.000
Altered Space	63.000
Atomic Punk	66.000
Baseball	49.000
Batman	61.000
Battle Toads	66.000
Battleship	59.000
Blades Of Steel	63.000
Bomber Boy	54.000
Bubble Bobble	56.000
Bubble Ghost	58.000
Burger Time Deluxe	60.000
Caesars Palace	69.000
Castlevania	55.000
Castlevania II	67.000
Cave Noir	51.000
Chase HQ	60.000
ChopLifter	58.000
Contra	56.000
Cosmo Tank	59.000
Cycle Grand Prix	56.000
Dead Heat Scramble	60.000
Doraemon	56.000
Double Dragon	59.000
Double Dragon II	66.000
Double Dribble	69.000
Dr. Mario	49.000
Dracula II'	54.000
Dragon's Lair	58.000
Duck Tales	63.000
F1 Race	69.000
F1 Spirit	49.000
F1 Boy	63.000
Face Ball 2000	77.000
Fastest Lap	61.000
Final Fantasy Legend	72.000
Fist Of The North Star	75.000
Fortified Zone	60.000
GameBoy Wars	63.000
Golf	45.000
Gremlins II	61.000
Hal Wrestling	58.000
Hunt For Red October	58.000
Jungle Wars	58.000
Kitchen Panic	56.000
Klax	60.000
Kung Fu Master	56.000
Kung Fu X	63.000
Kwirk	60.000
Lacroan Heroes	54.000
Lucky Monkey	58.000
Marble Madness	69.000
Mickey Mouse	61.000
Mickey's Danger. Chase	63.000
Motocross Maniacs	49.000
Mysterium	60.000
Navy Seals	56.000
Nekketsu Soccer	51.000
Nemesis	60.000
Nemesis II	48.000
NFL Football	60.000
Nobunagas Ambition	77.000
Operation C	66.000
Operation Gundam	54.000
Othello	55.000
Pac Man	55.000
Paperboy	60.000
Parodius	58.000
Pinball	63.000
Popeye	59.000
Prince Of Persia	69.000
Pro Wrestling	58.000
Punisher	66.000
Qix	47.000
Quarth	54.000
R-Type	63.000
Rescue Princess Blob	60.000
RoboCop	56.000
RoboCop II	63.000
Roger Rabbit	66.000
Rubber Saver	58.000
Sanrio Carnival	58.000
Simpsons'	66.000
Snow Brothers	68.000
Soccer Boy	63.000
Space Invaders	58.000
SpiderMan	60.000
Sumou Fighter	56.000
Super Mario Land	54.000
Super Robot	58.000
Tecmo Bowl	80.000
Teenage Ninja Turtle	63.000
Teenage Turtle II	80.000
Tennis	58.000
Terminator II	68.000
Torpedo Range	51.000
Twin Bee	61.000
UltraMan	51.000
Turrican	69.000
WWF Superstars	65.000

Mega-CD
L. 750.000
Con 3 giochi
L. 1.050.000

SOFTWARE MEGA-CD

Earnest Events	125.000
Heavy Nova	125.000
Rise Of The Dragon	125.000
Sol-Feace	119.000

Sega GameGear
L. 269.000

ACCESSORI GAMEGEAR

MasterSystem converter	49.000

SOFTWARE GAMEGEAR

BaseBall	58.000
Chase HQ	69.000
ChessMaster	69.000
Columns	69.000
Donald Duck	69.000
Dragon Crystal	69.000
Dragon Ninja	69.000
Fantasy Zone	75.000
Fray	69.000
G-Loc	69.000
Gear Stadium	63.000
Golby	59.000
Golden Axe	69.000
Griffin	68.000
Harley Wars	65.000
Hastle Golby	51.000
Head Buster	55.000
Kinetic Connection	55.000
LeaderBoard Golf	77.000
Magical Guy	69.000
Mappy Land	63.000
Mickey Mouse	69.000
Ninja Gaiden	77.000
Out Run	70.000
Pengo	58.000
Pop Breaker	69.000
Psychic World	69.000
Puzzel Maze	69.000
Rastan Saga II	79.000
Ryukyu	55.000
Shinobi	69.000
Sonic The Hedgehog	79.000
Space Harrier	63.000
SpiderMan	69.000
Super Golf	69.000
Super Monaco GP	69.000
Wagon Land	73.000
Wall Of Berlin	59.000
WonderBoy	69.000
Woody Pop	63.000

Modelli PC Engine
Coregrafx II°
(Scart - RGB)
L. 269.000
SuperGrafx
(Scart - RGB)
L. 329.000
PC Engine GT
L. 588.000

SOFTWARE PC-ENGINE

1941	127.000
BomberMan	89.000
Darius Plus	127.000
Doraemon	95.000
Fighting Run	101.000
Final Lap Twin	90.000
Final Soldier	98.000
Hit The Ice	99.000
Image Fight	90.000
Mesopotamina	95.000
Naxat Stadium	94.000
PC Genjin II	89.000
Power Golf	56.000
Power League IV	99.000
Saramanda	96.000
Terrible Village	127.000
TV Sport Football	96.000
VallisTix	107.000
Volfied	94.000

Neo-Geo
Scart - RGB
L. 688.000

SOFTWARE NEO-GEO

Alpha Mission II	350.000
Cross Sword	410.000
Cyber Clip	320.000
Ghost Pilots	350.000
Joy Joy Kid	270.000
King Of The Monsters	350.000
League Bowling	330.000
Magician Lord	320.000
Nam 1975	250.000
Ninja Combat	320.000
Pro Baseball	350.000
Raguy	380.000
Riding Hero	350.000
Sengoku	340.000
Super BaseBall 2020	410.000
Super Spy	350.000
Top Player Golf	360.000

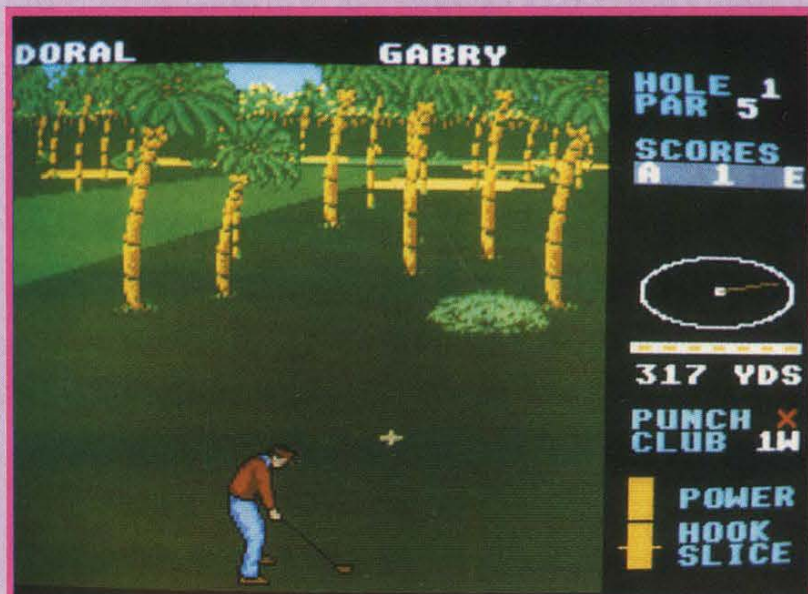
CDTV Commodore
con Enciclopedia Grolier
L. 1.250.000
Tastiera per CDTV
L. 120.000
Mouse wireless per CDTV
L. 110.000

World Class LEADERB

85

GIOCATORI	da 1 a 4
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Ed eccoci giunti alla terza (spero di non sbagliarmi! ndG) cartuccia su SMS dedicata a questa affascinante disciplina sportiva che richiede molta concentrazione e molte energie.

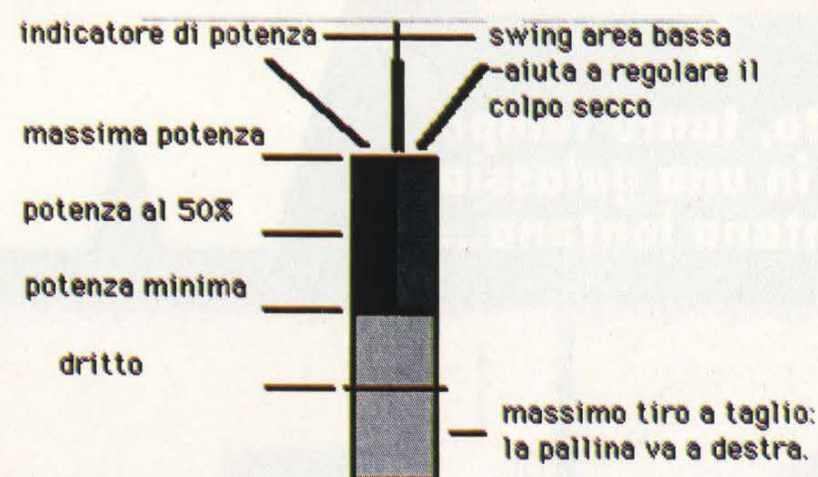
In alto a sinistra dello schermo è indicato il campo dove si svolge la partita (in questo caso Doral Country club), di fronte è scritto il nome del giocatore di turno (ovviamente io! ndG).

La grande fantasia di Gabriele è riuscita a far entrare Sonic anche dove non c'entra per nulla!

Insieme alla Electronic Arts e Tecmagik, la US Gold è la software house che si sta veramente impegnando nella produzione di giochi e conversioni per le console della Sega; World Class Leaderboard è un vecchio titolo presente diversi anni fa sul mitico C64: si trattava di una delle più belle simulazioni del golf e benché siano passati un paio di anni non ha perso il suo fascino in questa riproduzione per Master System.
A differenza dei precedenti tentativi di portare il golf su console Sega 8bit, questo vanta una valida realizzazione grafica che rende bene le prospettive del paesaggio, nonché una certa varietà di opzioni.
Appena accendete il gioco vi viene mostrato uno schermo in cui vi verrà chiesto di scegliere il campo di gioco, il numero di giocatori e il loro rispettivo livello di esperienza; dopodiché comincerete il grande torneo!
Il livello "Novice" è stato previsto per coloro che non hanno mai avuto a che fare con il golf, qui la pallina non viene influenzata dal vento durante i lanci, e il computer vi sceglierà la mazza più indicata in base a distanza e genere di terreno.
Per i dilettanti invece è pronto il livello "Amateur", qui la pallina non subirà gli effetti del vento ma i colpi dati potranno subire curvature, etc.
Infine c'é il "Professional", livello per esperti in cui il gioco non subisce alcuna limitazione artificiosa e qui iniziano i problemi!
Durante lo svolgimento della gara è possibile accedere a una visuale in 2D dell'intero percorso che si attraversa in modo da vedere il punto in cui ci si trova ed eventuali distanze in YDS (Yards); un'altra interessante opzione consiste nella possibilità di giocare con la visuale del campo da sinistra o, se preferite, da destra.
Nient'altro da dire su questo genere di gioco che ormai è stato ribattuto centinaia di volte, per cui penso che sia meglio lasciar spazio maggiore alle foto senza occuparne altro con frasi inutili!
Bye, bye.

Gabriele Pasquali.

	CORTA	LUNGA
1W legno	162	293
3W legno	135	261
5W legno	128	243
1L ferro	118	234
2L ferro	107	223
3L ferro	96	213
4L ferro	84	201
5L ferro	77	192
6L ferro	66	179
7L ferro	57	164
8L ferro	46	147
9L ferro	32	123
PW	18	90

Partendo dall'alto verso il basso nella parte a destra dello schermo trovate: 1) Hole: N° buca in corso 2) Par: numero di colpi in cui dovreste fare buca 3) Scores: numero del giro nel gioco multi-percorso 4) Radar: indicatore direzione del vento 5) indicatore forza del vento 6) Indicatore della distanza dalla pallina al paletto 7) Punch: Tiro attivato a disattivato 8) Club:Scelta della mazza.

indicatore di potenza
swing area bassa -aiuta a regolare il colpo secco
massima potenza
potenza al 50%
potenza minima
dritto
massimo tiro a taglio: la pallina va a destra.

Paesaggio pittoresco con veduta di alberi e prati. Mancano solamente le mucche!

In questa schermata vi viene indicata la vostra posizione e vi viene consigliata la mazza da usare per il prossimo colpo

Giocare in riva a un lago: l'idea di vita spericolata per un amante del golf.

BOARD

SEGA MASTER SYSTEM

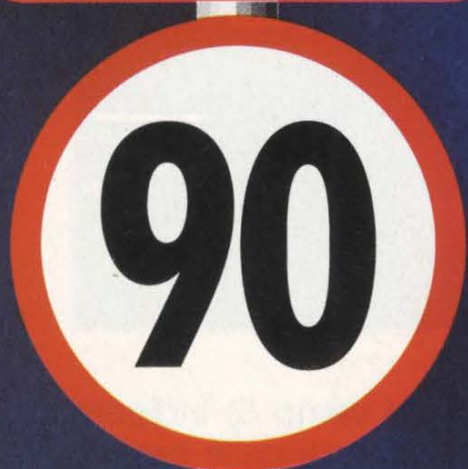
GRAFICA 87
+ La prospettiva dei campi è resa bene
+ La grafica dei fondali è discreta

SONORO 70
- Solo frasi parlate e effetti speciali
-Nulla più

GIOCABILITA' 89
+ Versione abbastanza completa e divertente
+ Competitivo giocare con quattro amici

US GOLD/SEGA 85

500

90

GIOCATORI	1
LIVELLI	5 (scenari)
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

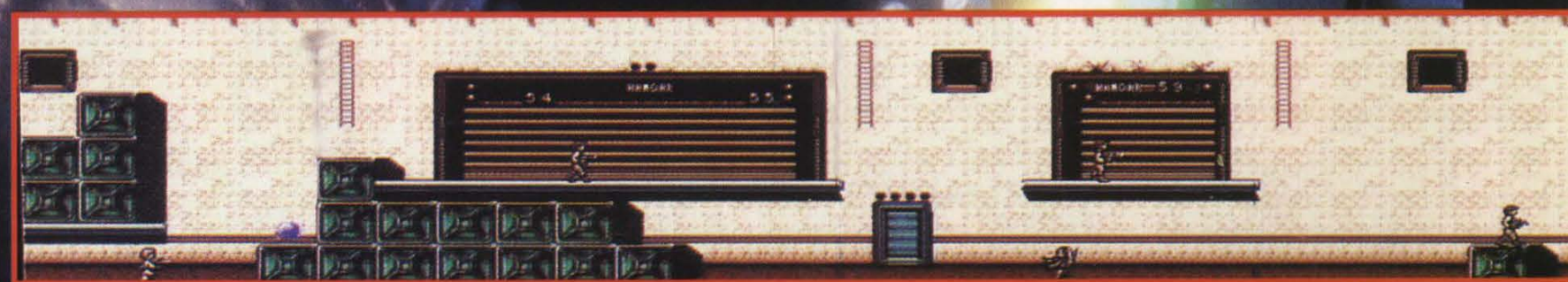
Tanto, tanto tempo fa in una galassia lontana lontana...

STAR WARS™

E' un periodo di sanguinose guerre civili. Astronavi ribelli, attaccando da una base segreta hanno riportato la loro prima, importante vittoria contro le malvagie forze dell'Impero.
Durante la battaglia spie dei ribelli sono riuscite a rubare i piani segreti dell'arma definitiva dell'Imperatore, la Morte Nera, una stazione spaziale corazzata con una potenza di fuoco tale da distruggere un intero pianeta. Inseguita dai perfidi scagnozzi dell'Impero la principessa Leia sta tentando di fuggire verso casa a bordo della sua astronave con a bordo i piani che potranno salvare la sua gente e restituire la libertà alla galassia... il resto ve lo risparmio perché lo avrete sicuramente letto diversi anni fa sullo schermo di un cinema (per i più giovani uno schermo televisivo) che avrebbe da lì a qualche secondo proiettato IL film di fantascienza degli ultimi anni, in caso contrario siate consapevoli di tutta l'indignazione che avete suscitato in chi sta ora scrivendo (e in chi ora sta leggendo. NdAlex). Anche voi fareste comunque bene a leggere la recensione di Star Wars, non solo per colmare questa vostro immenso baratro culturale, ma perché il gioco è tutt'altro che un tie-in fretto-

Ecco la capsula contenente i due androidi C3PO e R2D2 fuggire da una nave imperiale per andare a precipitare su Tatooine.

Qui invece state combattendo a bordo del Millenium Falcon contro un'orda di temibili caccia imperiali.

Con il Landspeeder all'esplorazione delle caverne di Tatooine per trovare un sacco di oggetti e persone utili per la vostra ricerca.

Eccovi dunque con un folgoratore in mano mentre attraversate le temibili caverne desertiche di Tatooine.

loso (e ci mancherebbe altro, dopo tutti questi anni) e approssimato.
Il gioco è sul tipo di quei multi-livello che i computeristi riconosceranno come marchi di fabbrica della Ocean (che qui non c'entra proprio niente, tutta roba Lucasfilm). I vari livelli ripercorrono infatti le fasi salienti del film: si parte, nei panni di Luke Skywalker, alla ricerca dei droidi, di Han Solo e di tutto quanto serva a lasciare Tatooine a bordo del Millenium Falcon. In questa fase siete a bordo del Landspeeder, attraverso i deserti arroventati da due soli, tra Sabbipodi, pod dell'Impero e amenità simili dei sopracitati oggetti e persone, occultati opportunamente (vista la temperatura) all'ombra di fresche caverne. Fresche fino a un certo punto, anche qui l'ambiente è alquanto rovente grazie al prezioso apporto di mostroni di vario genere che, per la maggior parte, nonostante la discreta definizione dei personaggi non sono precisamente riuscito a identificare con qualche personaggio del film. Luke è un tipo notoriamente agile e può spiccare discreti salti tra una piattaforma (che abbondano anche nelle caverne di Tatooine) e l'altra disintegrando nemici a colpi di folgoratore (che sarà pure un'arma goffa ma funziona molto meglio di quella cavolo di spada laser che i puristi delle armi Jedi potranno raccogliere in qualche caverna). In alcune caverne troverete diversi oggetti da recuperare, alcuni necessari e altri meno a completare questa fase dell'avventura. Sarà per esempio obbligatorio trovare Han Solo e Ben "Obi Wan" Kenobi. Una volta che faranno parte del vostro gruppo potrete controllare, a seconda delle necessità, uno qualsiasi di questi personaggi. L'avventura è infatti a punteggio, lo scopo finale è distruggere la Morte Nera (o meglio la Stella Morta, come viene chiamata nelle istruzioni), e lo si può fare anche con un punteggio inferiore al 100%, anche senza completarne alla perfezione tutte le fasi.
Seguono poi una fase ai comandi del Millenium Falcon, tra asteroidi e corpi vari del fu sistema di Alderaan, distrutto dalla Morte Nera (e vi lascio immaginare di quale origine siano quei "corpi") di cui vi troverete poi prigionieri. All'interno della base nemica vi troverete di nuovo ai comandi di Luke & soci, alla ricerca dei comandi del raggio trattore e della Principessa (e dove, a seconda che abbiate trovato R2-D2 su Tatooine o meno, potrete consultare il computer centrale con tanto di mappe). Segue naturalmente il finalone con l'attacco contro i caccia imperiali e nel canalone alla ricerca di comignoli stellari.
Quello che sorprende maggiormente di Star Wars non è tanto la discreta realizzazione tecnica, quanto la profondità di gioco (nei limiti di un arcade sul NES) e la vastità sua e delle fasi che dovrete affrontare. Il numero di Continue Game (10) vi dovrebbe dare un'idea di quanto ci metterete a finire il gioco. Le varie fasi, prese singolarmente, non sono quanto di meglio visto su NES, ma si combinano bene nel gioco, grazie all'immutabile fascino di Star Wars (ci sono perfino le musichette originali, quasi orecchiabili nel bar dello spazioporto di Eisley).

Stefano Giorgi

Ah, che bella musica! Siete all'interno del bar dello spazioporto e, che ci crediate o no, la musica ricalca perfettamente quella del film!

Primo piano di un giovane Harrison Ford nei panni di Han Solo, pilota mercenario del Millenium Falcon, che vi ringrazia per avergli salvato la vita.

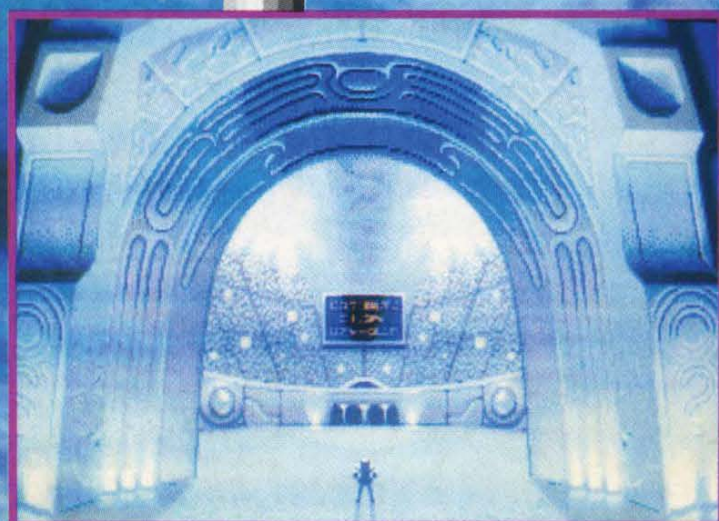
NES

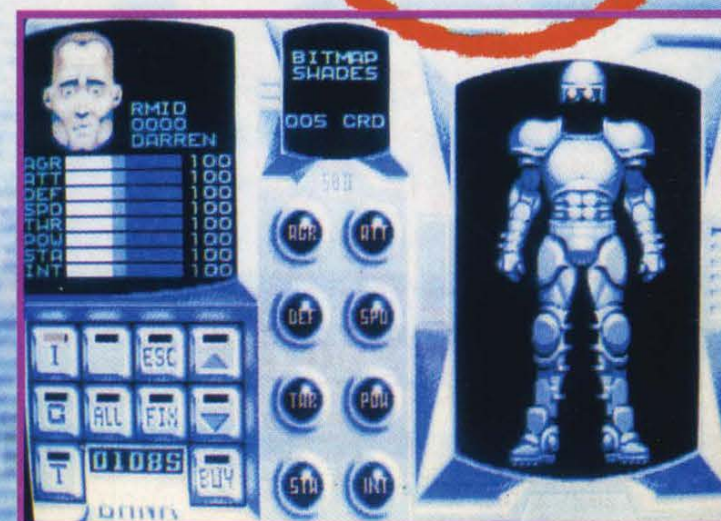
GRAFICA + Ottimamente definita e mediamente buona +Corredato anche da qualche schermata	**90**
SONORO + A parte comequalche occasione, come nel bar -...musiche bruttine	**79**
GIOCABILITA' + Con le diverse sezioni, divertimento ... + ...e longevità sono assicurati	**93**
LUCASFILM	**90**

SPEEDB[ALL] 2

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

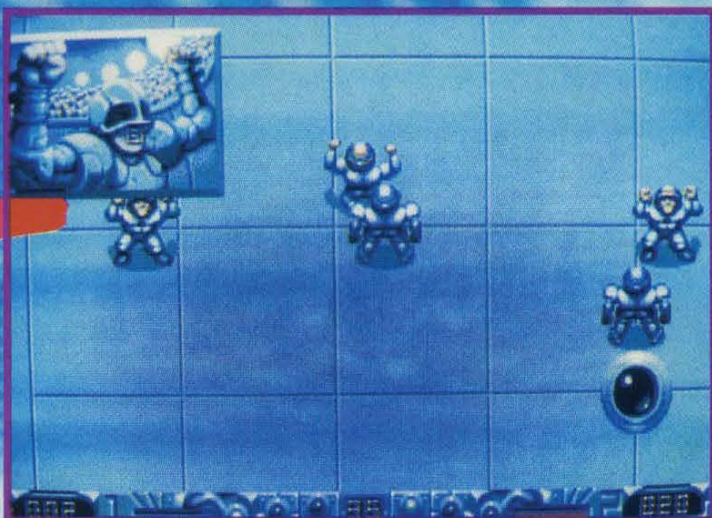
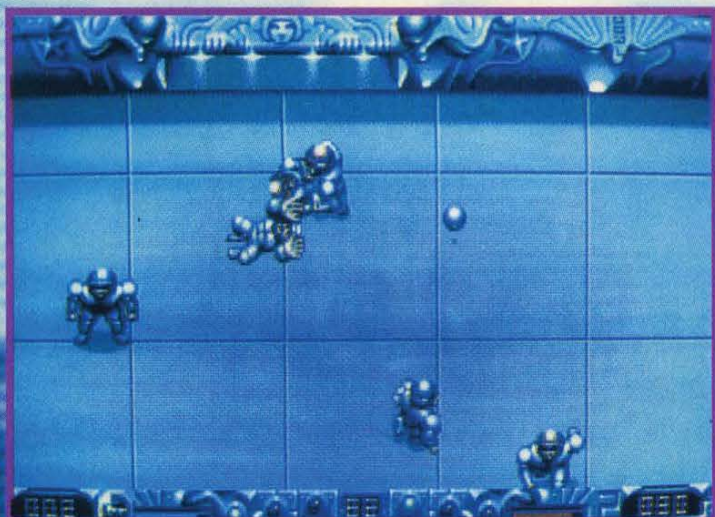
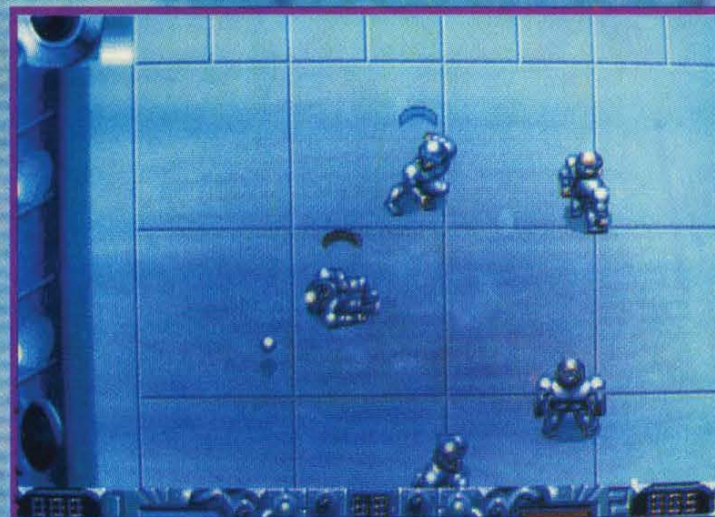
90

Questa non è una partita che ho giocato io. Potete chiedere a chiunque qui in redazione: non c'è squadra che mi resista, né umana né computerizzata. Del resto chi non mi da ragione viene eliminato...

Entriamo nell'arena: la partita di questa sera potrebbe rivelarsi decisiva per il futuro della Brutal Deluxe, la squadra che vi troverete a gestire.

SCORE 002 TO 070
D WIN FOR REVOLVER

Ora un po' di allenamento. Eh hop! Uno, due, uno, due... Ma no, ma no! Qui tutti vengono allenati a suon di crediti!

Finalmente! Ecco uno sport che fa per me! Così forse smetterò di sfogarmi sui poveri redattori (o meglio, mi sfogherò un po' meno sui poveri redattori)!

Ah, che bello vedere finalmente il capolavoro futuristico-sportivo dei Bitmap Bros anche su Megadrive! I colori metallici, il clangore delle corazze che cozzano l'una contro l'altra, l'ormai famoso venditore di gelati che approfitta delle segnature per reclamizzare la propria merce, e, beh, impossibile non citarla, la violenza gratuita che permea tutto il gioco. Finalmente potrete godere anche voi, o possessori di Megadrive, nel segnare un gol dopo aver preso debitamente a cartoni il portiere, nel rubare la palla all'avversario buttandolo a terra e magari guadagnando un po' di punti se riuscite a farlo portare fuori dal campo dai robot infermieri. Il gioco è indubbiamente ben fatto; l'azione è sempre presente in ogni parte del campo, anche grazie ad accorgimenti come i warp laterali, i pod centrali che fanno rimbalzare la palla dandovi punti, le stelle sul lato dell'arena nella metà campo avversaria o le piste messe a centro campo che vi moltiplicheranno il valore di gol e punti bonus vari, una volta che vi avrete fatto fare un giro completo alla palla. E così la saga di sport violenti del futuro iniziata dal mitico film Rollerball appro-

BALL

Ho segnato! E mentre lo stadio esulta un anonimo venditore di gelati urla: "Ice cream! Ice cream". Che scenda in campo, così vede cosa succede a rovinare i gol degli altri con la pubblicità!

Finalmente un po' di azione: qui stavo picchiando un giocatore dell'altra squadra proprio mentre era a terra. Un po' di vigliaccheria, ma per vincere si fa qualsiasi cosa!

Aha! Una bella falciata e la palla rotola libera sul campo: non mi resta che andare a prenderla e passarla al mio attacco per andare a segnare ancora una volta.

da su console in una delle sue maggiori interpretazioni videoludiche. Potrete così smettere di rifarvi delle sgridate dei genitori sul gatto, legandogli la coda alla ringhiera del balcone e poi gettandolo giù dal quinto piano, o sfogare la vostra frustrazione per un brutto voto a scuola bruciando le bambole della vostra sorellina, o picchiare gli altri (capo)redattori quando vi stanno troppo vicini mentre scrivete le recensioni o vi portano in ritardo il materiale. Vi basterà inserire la cartuccia nel Megadrive, spostare l'interruttore e vi troverete teletrasportati nel futuro a picchiare qualcuno che è lì proprio per essere massacrato da voi, o per massacrarvi. Io sinceramente ci sto già giocando molto e si vede: Dave ritorna a casa sulle proprie gambe e senza lividi sulla maggior parte del corpo; Gabriele riesce a sorridere di nuovo senza che io gli estragga un dente al volo; Stefano Gallarini non riceve più fastidiosi e irritanti calci negli stinchi o nelle ginocchia e Stefano Giorgi non viene più legato al tavolo della redazione e fatto soffocare col solletico. E se funziona con me lo farà sicuramente anche con voi. Ora scusatemi, ma devo andare a giocare a Speedball II; solo che penso che userò la testa di Max come palla (così forse la smette di fare l'avvoltoio dietro la mia spalla).

Alex

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Animazioni incredibili + Colori in perfetto stile Bitmap Bros	90
SONORO +Begli effetti - Ma suonano un po' falsati	86
GIOCABILITA' + Avvincente da subito - Longevo perchè un po' difficile	92
ARENA ENT.90 Grazie a ComputerLand & Micromania	90

ENTRA
IN GIOCO
CON....

SEGA™
Master System™

BACK TO THE FUTURE PART II

Buttati con Marty McFly, di ritorno dal 2015, in una nuova elettrizzante avventura ispirata al divertentissimo film campione d'incassi! Quello sbruffone di Biff e la sua banda, a bordo dei loro sfreccianti skate-boards, sono proprio degli incorreggibili guastafeste... Saprai aiutare Marty a levarseli dai piedi e a fare finalmente ritorno a casa?

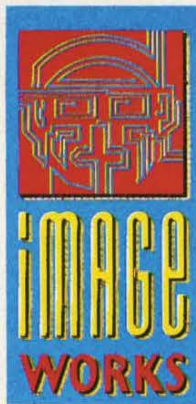



IMAGE WORKS

TOYS LEADER®

CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

84

SEGA CHESS

GIOCATORI	2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	12

Gioite amanti dei giochi un po' più impegnativi, finalmente arriva su console Sega il primo titolo dedicato agli scacchi, e, anche se è per l'appunto il primo, è proprio bello.

Come al solito per questo genere di gioco è un pochino problematico buttare giù alcune righe di recensione, e in questo momento, tra una canzone e l'altra di Elton John, non mi viene in mente un granché a proposito di pedoni, regine e alfieri...
A parte gli scherzi, trattandosi della prima cartuccia contenente questo gioco di società antico come il tempo, vedrò di impegnarmi un'attimino.

TOCCA A VOI LA PRIMA MOSSA....

Gli scacchi sono un gioco strategico tradizionale dove pazienza, astuzia e desiderio di vincere sono la chiave per uscirne vittoriosi.
In Sega Chess sono stati racchiusi tutti gli elementi degli scacchi, per darvi l'opportunità di imparare questo affascinante gioco e, se lo conoscete già, per migliorare le vostre tecniche strategiche; in questo modo avrete da divertirvi per molte ore con un'amico o contro il computer in interminabili duelli all'ultimo scacco!
Gli schermi di apertura del gioco svelano il castello Sega, il sito della tremenda battaglia dell'abilità, dell'ingegno e della pazienza.
Di seguito accederete allo schema delle opzioni tra cui se ne dovranno scegliere alcune determinante il tipo di partita che volete che si attui... dodici livelli rappresentano un bel po' di possibilità di scelta, non credete?

Gabriele Pasquali.

Oh, iniziamo a scegliere un po' chi battere, questa sera.

Eh va beh, e questo è l'altro. In due dimensioni, naturalmente.

Sì, lo so anch'io che quello è un cavallo. Magari un po' anemico, ma sempre un cavallo. Notate la visuale in 3D.

SEGA MASTER SYSTEM

GRAFICA + Scacchiera e pedine sono rese molto bene + Buono l'effetto 3D	90
SONORO + Un po' di parlato e qualche effetto speciale	70
GIOCABILITA' + Riproduzione degli scacchi davvero buona - Non consigliato a chi di pazienza non ne ha molta	86
SEGA	84

DOVE ACQUISTARE IL VIDEOGIOCO LYNX IN ITALIA

PIEMONTE

ALESSANDRIA,PROVERA, VIA PIACENZA 2
ALESSANDRIA,GIOCHINGROS SAS,
VIA S. FRANCESCO D'ASSISI 54
ALESSANDRIA,COMPUTER TEMPLE SNC,
C.SO LAMARMORA 33
ASTI,RECORD SNC, GALLERIA F. ARGENTA 3
BIELLA,VC,SERENO GALANTINO SAS,
P.ZZA I MAGGIO 1
BIELLA,VC,BABBO NATALE, VIA TRIESTE 55
BIELLA,VC,CAMELOT SAS, VIA P. MICCA 33
BIELLA,VC,SIGEST SRL, VIA TRIESTE 23/B
BRA,CN,BONA DISTRIBUZIONE,
VIA PRINCIPI DI PIEMONTE 4
CHIVASSO,TO,HOBBY MARKET SNC, VIA PO 2/C
CUNEO,ROSSI COMPUTER, C.SO NIZZA 42
DUSINO S. MICHELE,AT,TREMONTI CARLA,
C.SO INDUSTRIA 30
IVREA,TO,FULVIA PAGLIUGHI SNC,
C.SO VERCELLI 254
NICHELINO,TO,CASA DEL PUPO, VIA TORINO 34
PINEROLO,TO,ROGIRO', P.ZZA BARBIERI 2
RIVOLI,TO,AGARTHI SNC, VIA MONTEGRAPPA 112
SALUZZO,CN,BOLLATI GIUSEPPE,
P.ZZA CAVOUR 38/4
SUSA,TO,SAYN GIOCHI, VIA ROMA 53
TORINO,ALLA GIOIA DEI BIMBI SNC, VIA PO 46
TORINO,PLAY GAME SHOP,
VIA CARLO ALBERTO 39/A
TORINO,AUCHAN, C.SO ROMANIA 460
TORINO,TV MIRAFIORI,
C.SO UNIONE SOVIETICA 393
TORINO,AMERICAN'S GAMES, VIA SACCHI 26/C
TORINO,PARADISO DEI BAMBINI SAS,
VIA ANDREA DORIA 8
TORINO,GIROTONDO SAS, VIA S. MARINO 52/B
TORINO,MAGLIOLA,VIA NICOLA PORPORA 1
TORINO,SOFTEL, VIA NIZZA 45/F
TORINO,MICRONTEL SRL,
C.SO GIULIO CESARE 56 bis
TORINO,ALEX COMPUTER, C.SO FRANCIA 333/4
TORINO,G. RICORDI & C., P.ZZA C.L.N. 251
TORINO,M.P.M. SPA, VIA GUARINI 4
VALENZA PO,AL,CENTRO COM.LE SELEZIONE,
VIA CAIROLI 5
VERCELLI,ELETTRONICA SAS, VIA SCALISSE 5

LOMBARDIA

BERGAMO,CALDARA ANGELO SNC,
VIA PAPA GIOVANNI XXIII 49
BERGAMO,VIDEO IMMAGINE SNC,
VIA CARDUCCI CITTA' MERCATO
BERGAMO,TINTORI ENRICO & C.SNC,
VIA BROSETA 1
BRESCIA,MEGABYTE, C.SO MAGENTA 32/B
BRESCIA,VIDEOCOMPONENTI, VIA CHIASSI 12/A
BRESCIA,VIDEO HOBBY, VIA UGONI 12/B
BRESCIA,VIGASIO MARIO SPA,
PORTICI ZANARDELLI 3
BRESCIA,,MASTER INFORMATICA,
VIA F.LLI UGONI 10/B
CASSANO D'ADDA,MI,GRAZZINI/4,
CENTRO COMM. L'AGORA'
CINISELLO B.MO,MI,MULTISYSTEM S.A.S.,
VIA ROMA 35
CORBETTA,MI,PENATI SRL,
VIA SIMONE DA CORBETTA 49/D
CREMA,CR,EL-COM,VIA LIBERO COMUNE 15
CREMONA,CASA DEL GIOCATTOLO,
C.SO MATTEOTTI 100
DESENZANO,BS,MEGABYTE, P.ZZA MALVEZZI 14
GALLARATE,VA,COMPUTERSHOP SNC,
VIA A. DA BRESCIA 2
GALLARATE,VA,GIOCHI GARDEN,
C.SO SEMPIONE 33
GALLARATE,VA,VERGANI VITTORIA,
VIA MANZONI 9
GERENZANO,VA,GRANDI MAGAZ. BOSSI,
VIA G.P. CLERICI 196
GRUMELLO,BG,MEGABYTE, VIA ROMA 61
LECCO,CO,LONGATELLI MARIO, VIA BALICCO 11
LEGNANO,MI,NEW GAME SNC ,
C.SO GARIBALDI 199
LENTATE SUL SEVESO,MI,PIEMONTI,
VIA NAZIONALE DEI GIOVI 4
MAGENTA,MI,PASSAPAROLA GIOCHI,
P.ZZA GIACOBBE 11
MANTOVA,TENEDINI FRANCO MAGAZ.
C.SO VITT. EMANUELE 110
MANTOVA,MEGABYTE, VIA CALVI 95
MELEGNANO,MI,L'AMICO DEL COMPUTER S.R.L.,
VIA CASTELLINI 27
MILANO,LUCKY, VIA PASSERONI 2
MILANO,GRAZZINI SRL, VIA M. MACCHI 29
MILANO,GRAZZINI/2, V.LE ROMOLO 9
MILANO,GRAZZINI/3, VIA PITAGORA 4
MILANO,G. RICORDI & C., VIA BERCHET 2
MILANO,SUPERGAMES, VIA VITRUVIO 3
MILANO,RIVOLA,VIA VITRUVIO 43
MILANO,PERGIOCO SNC, VIA S. PROSPERO 1
MILANO,GIOCATTOLI NOE', VIA MANZONI 40
MILANO,FLOPPERIA, V.LE MONTE NERO 15
MILANO,CALLIGARO DISTRIBUZIONE,
VIA AMPERE 105
MILANO,TORLASCHI F. SRL, VIA TOLMEZZO 5/1
MILANO,SELECT, P.LE GAMBARA 9
MILANO,GRANDE EMPORIO CAGNONI,
C.SO VERCELLI 38
MILANO,KRAMER ELECTRONIC, VIA KRAMER 19
MILANO,LU.MEN S.R.L., VIA S. MONICA 3
MILANO,B.C.S., VIA MONTEGANI 11
MILANO,ELETTROVOCE BRAHA,
VIA PIER CAPPONI 5
MILANO,VIRGIN RETAIL ITALY, VIA DOGANA 2
MILANO,VIRGIN MEGA STORE, P.ZZA DUOMO
MONZA,MI,BIT 84,VIA ITALIA 4
MONZA,MI,INFERNO DI VAGHI, VIA PASSERINI 7
MORNAGO,VA,VANONI, VIA STAZIONE 18
ORZINUOVI,BS,METAL MARK DI GAVAZZONI,
VIA ADUA 45
PALAZZOLO S/O,BS,MILLEGIOCHI, VIA BRESCIA 11
POMPIANO,BS,IL MAGGIOLINO,
VIA BUONARROTI 41/B
REZZATO,BS,C.D.C., S.S. PADANA SUPERIORE 11
RODENGO SAIANO,BS,COLMARK SPA,
VIA INDUSTRIALE 8
S.ANGELO LODIGIANO,MI,CERRI BATTISTA,
VIA PEROSI 10
S. ANGELO LODIGIANO,MI,FERRARI LUIGI,
VIA MADRE CABRINI 44
S. GIULIANO MIL.SE,MI,VIDEOTEQUE,
VIA TOLSTOI 86/G
SEREGNO,MI,BONSAGLIO SRL,
VIA DELLA REPUBBLICA 200
TIRANO,SO,SICON NON FOOD, VIA ELVEZIA 8
VARESE,BERNASCONI, VIA SAFFI88
VIMODRONE,MI,MISTER BIT c/o CITTA' MERCATO,
STRADA PADANA SUP. 292

VENETO

ALTE CECCATO,VI,GUERRA COMPUTER,
V.LE INDUSTRIA
BASSANO DEL GRAPPA,VI,ASTER MARKET,
VIA MARINONI 5
BASSANO DEL GRAPPA,VI,CAMONICO
GIOCATTOLI, VIA MATTEOTTI 31
BASSANO DEL GRAPPA,VI,IL NIDO SNC,
VIA CAPITELVECCHIO 40
BASSANO DEL GRAPPA,VI,R.D.E.SNC,
VIA J. DA PONTE 25
BELLUNO,IL PAESE DEI BALOCCHI,
VIA VITT. VENETO 160/A
CAST. DI GODEGO,TV,BAGGIO SEVERINA,
VIA XXIX APRILE 2/A
CEGGIA,VE,SARTORELLO SPA,
VIA DUCA D'AOSTA 2
ESTE,PD,PIETROGRANDE, VIA MULINI 4
ESTE,PD,ELECTROSYSTEM di Rando Andrea,
VIA C. BATTISTI 21
FELTRE,BL,GUERRA COMPUTER, VIA MAZZINI 10
LEGNAGO,VR,ZANON DI ISALBERTI E.,
VIA BEZZECCA 3
LEGNAGO,VR,FERRARIN, VIA DE MASSARI 10
MALO,VI,COVE ARL, VIA COPERNICO 19
MESTRE,VE,GUERRA COMPUTER,
VIA BISSUOLA 20/A
MESTRE,VE,SME, VIA TORINO 101
MESTRE,VE,MESTRE DIFFUSIONE SAS,
VIA A. COSTA 11/B
PADOVA,FRIGOBERETTA,VIA S. LUCIA 25
PADOVA,TESTI GIOCATTOLI, VIA S.LUCIA 11
PADOVA,COMPUMANIA SNC,
VIA CARLO LEONI 32
PADOVA,COMPUTER POINT, VIA ROMA 63
PADOVA,ITALTECNICA SNC, VIA GIOTTO 39/43
PADOVA,ZELLA ADELIO, P.ZZA DE GASPERI 31/A
PADOVA,ZATTARIN SPA, STRADA DEI COLLI 99
PADOVA,NEW SPADA JET (ZATTARIN SPA),
VIA T. ASPETTI 168
PIOVE DI SACCO,PD,VITALIANI E FRISON,
VIA ROMA 46
PORTOGRUARO,VE,SARTORELLO SPA, VIA VENEZIA
ROSSANO VENETO,VI,ELECTRONIC STAR,
VIA BESSICA 85
ROVIGO,ZATTARIN SPA, VIA COOPERAZIONE 4
RUBANO,PD,EUROMARKET,
VIA DELLA PROVVIDENZA 212
S. DONA' DI PIAVE,VE,GUERRA COMPUTER,
VIA C. BATTISTI 53
S. GIOVANNI LUPATOTO,VR,CASA DEL BAMBINO,
VIA CA' NOVA ZAMPIERI
S. GIUSTINA BELL.SE,BL,IL PAESE DEI BALOCCHI,
VIA VOLPERE 20
S. MARIA DI SALA,VE,CENTERCASA, VIA GRANDI
SCHIO,VI,CASAROTTO SNC, VIA SS. TRINITA' 35
SPRESIANO,TV,TK SRL, VIA GALVANI 1
SUSEGANA,TV,SME, VIA CONEGLIANO 57
TAGLIO DI PO,RO,G.M. DI MORETTO,
VIA MILITE IGNOTO 3
TREVISO,AL GIOCA TU, VIA ZERMANESE 15
TREVISO,GUERRA COMPUTER, P.ZZA TRENTIN 6
UDINE,CASA DEL BIMBO SNC, VIA AQUILEIA 15/A
VENEZIA,CAPUTO SNC, SAN MARCO 5193
VENEZIA,BARERA, SAN MARCO 49/48
VERONA,MEGABYTE, P.ZZA S. TOMASO 10/11
VERONA,CASA DELLA RADIO, VIA ADIGETTO 47
VERONA,PERSONAL WARE,
VIC. VOLTO SAN LUCA 6
VERONA,LEONETTI FERNANDA, VIA MANTOVANA 2
VERONA,NASTROTECA 2000,
VIA VASCO DE GAMA 14
VERONA,TELESTORE 2 SRL, VIA PERSEO 3
VICENZA,ZATTARIN SPA, V.LE VERONA 79/81
VICENZA,ZUCCATO SRL,C.SO PALLADIO 78
VILLAFRANCA,VR,MA.BE. SAS,
VIA MESSIDAGLIA 130

FRIULI V.G.

PORDENONE,FRIGOBERETTA,
C.SO VITT. EMANUELE 14
TRIESTE,CENTERCASA, VIA C. BATTISTI 29
TRIESTE,VIDEOLANDGAMES DI SPARTA' R.,
VIA RISMONDO 4
ZOPPOLA,PN,SME, VIA UDINE 28

TRENTINO A.A.

BOLZANO,MACROMAT, VIA MUSEO 45
BRUNICO,BZ,RADIO MAIER, VIA PRINCIPALE 70
CLES,TN,TRADING OFFICE SNC,
VIA IV NOVEMBRE 23
GARDOLO,TN,MUSIC CENTER,
VIA SOPRASASSO 32/4
MERANO,BZ,KONTSCHIEDER ERICH,
VIA PORTICI 313
ROVERETO,TN,LA DISCOTECA, VIA TARTAROTTI 48

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA,GRANDE EMPORIO STERLINO,
VIA MURRI 73/75
BOLOGNA,GRANDE EMPORIO STERLINO,
VIA LOMBARDI 43
BOLOGNA,LELA, VIA COSTA 38/D
BOLOGNA,T.L.B. DI GHERARDI,
VIA OBERDAN 29
BOLOGNA,CARTOL. PORTANOVA SAS,
VIA PORTANOVA 18/9
BOLOGNA,EURO ELETTRICA SRL, VIA RANZANI 13/2
CARPI,MO,BAMBOLIFICIOCARPIGIANO, V.LE FASSI 3
CARPI,MO,AL PAESE DEI BALOCCHI,
C.SO CABASSI 28
CESENA,FO,EUREKA, VIA F.LLI ROSSELLI 5
DOGANA S. MARINO,,S. MARINO INFORMATICA,
VIA 3 SETTEMBRE 113
FAENZA,RA,ARGNANI SAS,
P.ZZA DELLA LIBERTA' 5/A
FERRARA,GIO PLASTIK, VIA S. ROMANO 90
FERRARA,BUSINESS POINT, VIA CARLO MAYR 85
FIDENZA,PR,PONGOLINI SNC, VIA CAVOUR 32
FORLI',FO,TUTTO PER IL BIMBO,
VIA G. REGNOLI 15
FORLI',CENTRO GIOCHI 2000, V.LE ITALIA 30
FORLI',MARCO POLO SNC, V.LE ROMA 171
LUGO,RA,MONTANARI ILLARIO,
L.GO CALDERONI s.n.
LUGO DI RAVENNA,RA,BRISTOL,
VIA LOGGIA DEL PAVAGLIONE 19
MODENA,ORSA MAGGIORE, P.ZZA MATTEOTTI 20
MODENA,ORSA MAGGIORE C.
COMM.LE "I PORTALI", V.LE DELLO SPORT 50
MODENA,CIRCUS, VIA S. EUFEMIA62
MODENA,REGGIANI GIORGIO,
VIA EMILIA EST 293
PARMA,ZANICHELLI, VIA A. SAFFI 78/B
PARMA,CABRINI POLYEMOTION, AL CENTRO TORRI
PARMA,DISNEYLAND, VIA M. D'AZEGLIO 23
PARMA,LE COSE PIU', VIA S. LEONARDO 54/C
PARMA,LOMBARDINI BRUNO, STRADA CAVOUR 17
PARMA,REGINALDA, VIA ABBEVERATOIA 19
PARMA,PINOCCHIO GIOCATTOLI,
VIA FARINI 16/A
PARMA,RONCAGLIA BRUNO, VIA GARIBALDI 59
RIMINI,FO,EASY COMPUTER SNC,
VIA LAGOMAGGIO 50/A
RIMINI,FO,MASTRO GEPPETTO,
VIA SIGISMONDO 5/7
RIMINI,FO,GIOCATTOLI BERTI, VIA BATTARRA 3
S. LAZZARO DI SAVENA,BO,ZACCARELLI GIORGIO,
VIA EMILIA 80
SORBOLO,PR,CABRINI IVO, VIA GRAMSCI 58

LIGURIA

BOLZANETO,GE,MARTINELLI NARA,
VIA C. RETA 7/9
GENOVA,LA FATA DEI BAMBINI, GALL. MAZZINI 35
GENOVA,ABM COMPUTER SRL,
P.ZZA DE FERRARI 24/R
GENOVA,LA BEFANA DI BACCANTI,
VIA ASSAROTTI 2
GENOVA,IL BALILLA, VIA F. APRILE 112
GENOVA,CENTRO GIOCO EDUCATIVO,
C.SO BUENOS AIRES 3 ROSSO
GENOVA,LOBIANO MARIO,
VIA G. DE PAOLI 27/29
LA SPEZIA,ABRUZZESE, VIA DALMAZIA 20
LA SPEZIA,INGROGIOCA SAS, VIA ROMA 194
SAVONA,BAZAR QUAGLIA, C.SO ITALIA 235

TOSCANA

AGLIANA,PT,CALICE, VIA PANARO
AREZZO,VIERI ELETTRONICA, VIA VITT.-VENETO 68
AULLA,MS,FUMANTI, VIA LUNIGIANA
CAMAIORE,LU,IN.CA.BA, VIA PROVINCIALE 241/B
CARRARA,MS,CHIARI NANDO, VIA L.GIORGI 2
CARRARA,MS,MONDIAL TOYS PRETINI & C. SNC,
VIA ROMA GALLERIA 15
CASTELNUOVO GARFAGNANA,LU,
TOGNINI G., VIA GARIBALDI 22
FIRENZE,TELEINFORMATICA TOSCANA,
VIA BRONZINO 36
FIRENZE,ACOUSTIC FIDELITY, VIA PISANA 161/R
FIRENZE,CASA DELLO SCONTO, VIA TOSELLI 126
FIRENZE,EUROSOFT, VIA DEL ROMITO 1D/R
FIRENZE,F.LLI PAOLI, VIA DATINI 45
FIRENZE,PUNTO SOFT, VIA TORCICODA 1/R
FIRENZE,F.LLI CHERICI SNC, VIA F. BARACCA 2
GROSSETO,CENTRO ELETTRICITA' BARTOLUCCI,
VIA DEI MILLE 3/A
LIDO DI CAMAIORE,LU,IL COMPUTER DI VECOLI
LINA,V.LE COLOMBO 216
LIVORNO,DITTA O. MONDANELLI,
VIA RICASOLI 52
LIVORNO,FUTURA 2 SRL, VIA CAMBINI 19
LUCCA,COMPUTER SHOP, P.ZZA CURTATORE 103
LUCCA,CIPOLLA ANTONIO, VIA VITT. VENETO 26
LUCCA,L'ELETTRONICA DI FEDERIGHI,
P.ZZA DEL SALVATORE 6
MASSA,LORENZETTI F., P.ZZA MERCURIO 26
MASSA,FLOATING POINT, GALL. L. DA VINCI 32
MONTERIGGIONI,SI,ELETTROMERCATO SRL,
VIA TOSCANA 6
MONTIGNOSO,MS,PLAYMASTERS,
VIA INTERCOMUNALE 49
OLMI QUARRATA,PT,GORI R.V., VIA CARDUCCI 14
PISA,ELECTRONIC SERVICE DI MASSARELLI,
VIA VECCHIA TRANVIA 10
PONTASSIEVE,FI,TELERAMA, VIA PRAGA 10
PONTEDERA,PI,ELECTRONIC DREAMS SNC,
VIA DANTE 77
PRATO,FI,VIDEOFUTURO, VIA MONTEGRAPPA 15
SCANDICCI,FI,BELLANTI & C.,
P.ZZA L. DA PALESTRINA 317
SIENA,ETRURIA DI PERINTI,V.LO DELLO SPORTELLO 13
SIENA,VIDEOMOVIE, VIA GARIBALDI 17

MARCHE

ANCONA,ZIBALDONE, VIA GRAZIE 1
CAMERINO,MC,GAZZELLA GINA,
C.SO VITT. EMANUELE 51
FALCONARA M.,AN,MONDO PICCINO SNC,
VIA N. BIXIO 18/A
FANO,PS,ANGELINI,VIA VINCENZO ROSSI 11
FANO,PS,FULIGNI GIOCHI, VIA NOLFI 1/A
FERMO,AP,PASSI HI-FI LINEA COMPUTERS,
VIA TRENTO NUNZI 72/74
MACERATA,CERQUETELLA PIERINO,
VIA SPALATO 126
PESARO,REAL CICOGNA,VIA BRANCA 69
S. BENEDETTO DEL TRONTO,AP,
IL GIOCATTOLO, VIA MANCINI s.n.

UMBRIA

DERUTA,PG,REAL.G., VIA TIBERINA SUD
FOLIGNO,PG,VALERI RUFFINO,
VIA BENEDETTO CAIROLI 29
PERUGIA,CASA DELLO SCONTO, VIA 7 VALLI
PERUGIA,MEDIA ELECTRONIC IMPORT,
VIA PICCOL PASSO 107
TERNI,STEFANONI ERMINIO,
VIA CRISTOFORO COLOMBO 3

ABRUZZO

L'AQUILA,RICCI BABY SAS, C.SO FEDERICO 213
PESCARA,PASSERI BIAGIO, VIA N. FABRIZI 25/30
TERAMO,CIFONI DOMENICO, VIA SAVINI 15
VASTO,CH,STEFANO, VIA S. CATERINA DA SIENA

LAZIO

APRILIA,LT,GRIS COMPUTER, VIA UMBRIA 14/A
CASSINO,FR,PETRACCONE, VIA PASCOLI 110
CASSINO,FR,ALTRUI GIANNI, VIA C. COLOMBO 20
CERVETERI,RM,VIDEO SHOP,
VIA SETTEVENE PAOLO 75
CIAMPINO,RM,COMPUTERTIME,
VIA COL DI LANA 11/15
CISTERNA DI LATINA,LT,S.E.C., VIA APPIA KM 54,3
CIVITAVECCHIA,RM,OTTICA FOTO BRUNO,
C.SO CENTROCELLE 32/A
CIVITAVECCHIA,RM,SAVINI VINCENZA,
C.SO MARCONI 35
FORMIA,LT,LUIGI GIGLIO & C., VIA VITRUVIO 282
FRASCATI,RM,M.R.S., VIA LUCIANO MANARA 5
LADISPOLI,RM,BARGIACCHI RADIO, V.LE ITALIA 12
LATINA,ANDREOLI SRL, VIA E. FILIBERTO 8
LATINA,VIDEO IN, VIA DELLA STAZIONE
MONTEROTONDO,RM, MASSIMILIANO E PIETRO
MANCINI SAS, VIA KENNEDY 100
NETTUNO,RM,ELETTRONICA MANCINI,
P.ZZA S. FRANCESCO 13
POMEZIA,RM,GOLDEN COMPUTER SRL,
VIA DANTE ALIGHIERI 74
POMEZIA,RM,COMAB SAS, V.LE DANTE ALIGHIERI 1
RIETI,TOGNOCCHI SRL, VIA DOMIZIANO 8
ROMA,METROIMPORT, VIA DONATELLO 37
ROMA,CIUFF-CIUFF, VIA ETRURIA 4/A
ROMA,BABY'S STORE, V.LE XXI APRILE 56
ROMA,CHIOCCIA LEONILDE, V.LE MARCONI 277
ROMA,PRIMI PASSI DI TRANCI ELDA & C. SNC,
VIA BEVAGNA 35/37
ROMA,I MAGAZZINI DEL POPOLO,
VIA FOSSO DI TOR TRE TESTE 46
ROMA,MODEL MARKET 2 SRL, VIA PARIGI 7/8
ROMA,MARZI OTELLO, P.ZZA FILIPPO CARLI 4
ROMA,F.LLI PIER MATTEI & C.SNC, VIA APPIA 423
ROMA,CASA MIA, VIA APPIA NUOVA 146
ROMA,MONDO DEI PICCOLI, VIA BOCCEA 245
ROMA,SUPERGIOCATTOLI C/O CENTRO COMM.LE
CINECITTA' 2,
ROMA,GIOCOMANIA SRL, VIA A. MELDOLA 424
ROMA,AL GIOCATTOLO DI TUTTI SAS,
VIA A. MARIO 38
ROMA,GIOCANDO DI SAUDELLA ANNA,
VIA A. MENGHINI 83/5
ROMA,ARCOBALENO, VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA,CHOPIN, VIA CHOPIN 27
ROMA,COMPUSHOP, VIA NOMENTANA 265
ROMA,EASY DATA, VIA AMODEO 31/D
ROMA,DISCO POP, VIA G. CAPPONI 11
ROMA,F.LLI FORNACIARI, VIA DEI CASTANI 2/A
ROMA,GIGI WATCH ELETTRONICA,
V.LE IPPOCRATE 25
ROMA,KYNDES, VIA AURELIA 387
ROMA,MAN SAN, VIA MAGNA GRECIA 33
ROMA,P.A.T.E. 80, VIA TUSCOLANA 489
ROMA,PAOLINI SNC, VIA PALINI 94
ROMA,PIX COMPUTER, VIA F. D'OVIDIO 6 C
ROMA,R.C.E., P.ZZA DEI GERANI 40/41
ROMA,R.P.M., VIA GIULIA 142
ROMA,SAFO RADIO TV SRL,
VIA APPIA NUOVA 501/505
ROMA,VANGUARD ELETTRONIC,
P.LE PRENESTINO 16/19
ROMA,LEONARDO SRL, VIA PANFILO CASTALDI 7
ROMA,CIMINI ANTON GIULIO,
VIA PRENESTINA 421/A
ROMA,DISCOTECA FRATTINA, VIA FRATTINA 50
ROMA,GALLERIA TUSCOLANA,
VIA Q. VARO 15/19
ROMA,GIORNI GIOCATTOLI SNC,
VIA M. COLONNA 30/32/34/36
ROMA,P. MORGANTI & C. SAS, V.LE EUROPA 72
ROMA,STYL BABY, VIA TORREVECCHIA 100
ROMA,PCC COMPUTER HOUSE,
VIA CASILINA 283/A
ROMA,ARICO' GIOVANNI, VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA,UNION SHOP SAS,
V.LE REGINA MARGHERITA 9
ROMA,UNION SHOP SAS,
L.GO GIORGIO MACCAGNO 8
ROMA,UNION SHOP SAS, C.SO TRIESTE 188
ROMA,UNION SHOP SAS, L.GO SOMALIA 19
ROMA,TURFANI SRL, V.LE EROI DI CEFALONIA 227
ROMA,FOTO FRANK, VIA DEI MILLE 26
ROMA,GEMAR SRL, VIA DI P.TA CAVALLEGGERI 65
ROMA,ELETTROMARKET SRL, VIA CESARE BALBO 1
ROMA,VA.MO. SNC, VIA FIUMINATA 4/6
ROMA,CASA MIA GAIA SRL, L.GO BOCCEA 12
ROMA,G. RICORDI & C., VIA G. CESARE 88
ROMA,G. RICORDI & C., VIA DEL CORSO 506
SORA,FR,THE STORE,VIA MATTEOTTI 3
TIVOLI,RM,A.V.C. SHOP SERVICE,
VIA EMPOLITANA 134
TIVOLI,RM,SAMA ELETTRONICA, VIA 2 GIUGNO 35
VELLETRI,RM,KEYBIT,VIA PAOLINA 55
VITERBO,CARTOLERIA BUFFETTI, VIA MARCONI 65

CAMPANIA

AVELLINO,EREDI LANZETTA ALBERICO,
VIA CIRCONVALLAZIONE 71/G
AVERSA,CE,IOVINE ANTONIETTA,
VIA COSTANTINOPOLI 21/23
C/MARE DI STABIA,NA,IL REGALO DI SOMMA,
VIA G. COSENZA 145/151
CASORIA,NA,SHASHIN C/O EUROMERCATO
CAMPANIA,STR.COMUNALE S. SALVATORE
GRAGNANO,NA,PRIDAM SNC,
VIA CAPPELLA DEI BISI 31
MERCATO S. SEVERINO,SA,OFFISYSTEM SAS,
VIA ROMA 35
NAPOLI,ODORINO SRL, L.GO LALA 22/AB
NAPOLI,SANTANIELLO SAS,
VIA SANTANNA DEI LOMBARDI 45
NAPOLI,HPE INFORMATICA SNC,
VIA CONSALVO 191
NAPOLI,CORSALE SAS, VIA S. GENNARO ANT. 102
NAPOLI,MONDIAL GIOCATTOLI,
VIA DIOCLEZIANO 354
NAPOLI,DARVIN,GALLERIA UMBERTO I 79
NAPOLI,CIAN,GALLERIA VANVITELLI 32
NAPOLI,CASA MIA SAS,VIA F. CILEA 115
NAPOLI,LA GIRANDOLA, VIA NICOLARDI 158/162
NAPOLI,MFC QUAGLIA SPA, CALATA S. MARCO 6
NAPOLI,GERARDI E FORTUNA,
V.LE KENNEDY 103/123
NAPOLI,VIDEO SUD SNC, VIA P. DELLA VALLE 16
PORTICI,NA,NUOVA INFORMATICA SHOP SAS,
VIA LIBERTA' 185/191
POSITANO,SA,NUOVA FOTOGRAFIA,
VIA PASITEA 158
QUALIANO,NA,VIDEO CLUB ODEON SOFT SAS,
VIA ROSSELLI 52
S. GIORGIO A CREMANO,NA,TEMA SAS,
VIA VITTORE 153
SALERNO,EREDI SPIRITO MARIO, VIA MERCANTI 20

PUGLIA

ARADEO,LE,FOTO MARIO,VIA TRIPOLI 41
BARI,CENTRO ATARI R.V.F., C.SO CAVOUR 196
BARI,DISCORAMA, C.SO CAVOUR 99
BARI,DISCORAMA 2, V.LE EINAUDI 17 C.D.E.
BARLETTA,BA,PAN CAL, VIA VITRANI 58
CASAMASSIMA,BA,GLOBO INTERNATIONAL,
BARI CENTRO
CASARANO,LE,DETTALGROSS D'AMICO,VIA POLA 2
CONVERSANO,BA,PUNTO 2000,
VIA S. LORENZO 47
FOGGIA,ALCATI DEMO SYSTEM,
VIA S. LORENZO 23
FOGGIA,ECI COMPUTER,VIA ISONZO 28
GRAVINA DI PUGLIA,BA,COPYPUGLIA,
VIA BARI 42/44
LECCE,MITA RAFFAELE, VIA NAZARIO SAURO 14
MAGLIE,LE,RESTI SALVATORE, VIA OSPEDALE 36
MARTINA FRANCA,TA,LEUCI RAG VINCENZA,
VIA A. FIGHERA 53
SANTERAMO,BA,IDEAL SOFT, C.SO ITALIA 92/94
TARANTO,ELETTROJOLLY, VIA ZARA 75
TARANTO,TECNOBIT, VIA PLATEJA 68/B
TARANTO,MONTERA, VIA CUGINI 49/A
TRIGGIANO,BA,BABY PARK SRL,
TANG. BARI SUD KM 810,200

CALABRIA

CATANZARO,ANCER SAS, L.GO SERRAVALLE
REGGIO CALABRIA,CONDEMI GIUSEPPE,
VIA D. TRIPEPI 71
REGGIO CALABRIA,GIAMBOI VENERA,
VIA ORANGE

SICILIA

CANICATTI',AG,CURTO PELLE BABY,
VIA MONS. FICARRA s.n.
CATANIA,COMPUTER CENTER SRL,
VIA TOMASELLI 41/B/C
CATANIA,AZETA SRL, VIA CANFORA 140
MESSINA,PETER PAN, VIA XXVII LUGLIO 21
MESSINA,COMPUTER HOUSE MESSINESE,
VIA DEL VESPRO 58
MISTERBIANCO,CT,CAV. D'ARRIGO GIUSEPPE,
VIA A. MORO 21-23-25
MODICA,RG,CARTOTECNICA MODICA,
VIA SACRO CUORE 110/Q
PALERMO,GALLERIA DEL GIOCATTOLO,
VIA NAPOLI 55
PALERMO,ELECTRON & C.SAS, VIA LINCOLN 197
PALERMO,CEMEL SPA, VIA M. O. CORBINO 20/26
PALERMO,SICI GIUOCA, VIA S. CIRO 23/A
RAGUSA,CENTRO DIDATTICO IBLEO,
VIA ROMA 110/114
TERMINI IMERESE,PA,CASCINO
ANGELO & C. SNC, VIA GRISONE 24

SARDEGNA

CAGLIARI,SARDA COMPUTING,
V.LE MONASTIR 155
CAGLIARI,REAL TIME, VIA CAVARO 21/B-C
ELMAS,CA,ELMARKET,
VIA DELL'ARMA AZZURRA 32
NUORO,CEN, VIA S. EMILIANO 51
OLBIA,SS,SKEMA ELETTRONICA SNC,
VIA ACQUEDOTTO 31
ORISTANO,ERRE DI DANCARDIO SNC,
VIA E CAMPANELLI 15
SASSARI,D.A.R.C. SNC, C.SO VICO 37
SASSARI,SCARPA ANTONIO, VIA PRUNIZZEDDA 6
TORTOLI',NU,PORRA' SNC, VIA TEMPIO 10

Super PRO WR

84

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	5

Oh, ecco un bello scontro tra due superfusti mascherati.

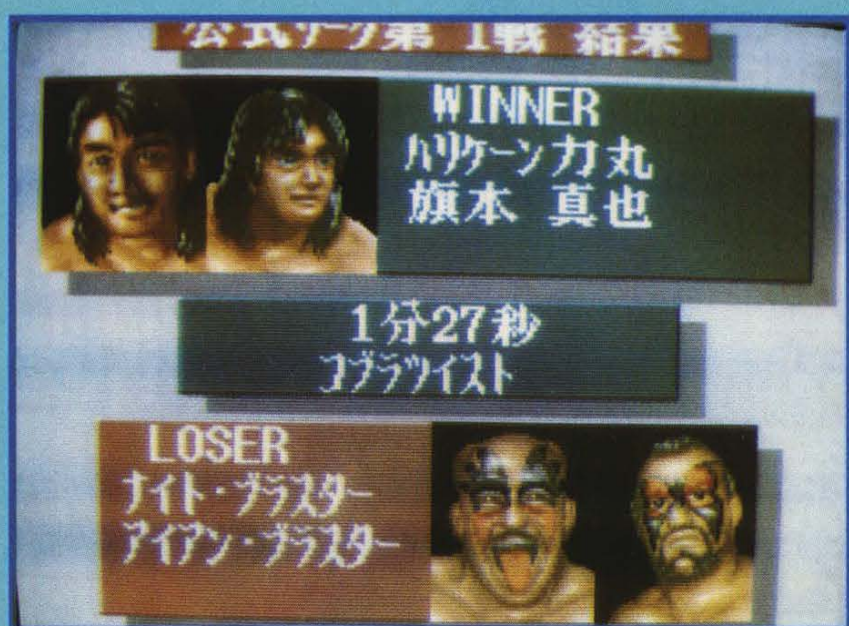
Questi due sono quelli dell'altra foto che si scambiano i propri pareri su questo gioco. E non sembrano giunti a una soluzione soddisfacente per entrambi.

Sconforto. Questa è la prima sensazione che ho provato non appena ho inserito la cartuccia nel mio Famicom. Le istruzioni erano incomprensibili: oltre a essere scritte in giapponese, non presentavano alcuna visualizzazione di combinazioni di tasti del joypad per l'effettuazione delle varie mosse e raffiguravano i volti degli innumerevoli lottatori che affollano il gioco, ognuno di essi corredato da un profilo di abilità personali... in "chiarissimo" hiragana, naturalmente.
Il gioco, poi, si presentava con un menù scritto nel medesimo alfabeto, e le uniche parole intelligibili erano PASSWORD e OPTION, non proprio esaurienti ai fini dell'interazione con l'azione di gioco. Ma, nonostante tali avversità, il vostro indomito recensore non s'è perso d'animo ed ecco a vostra disposizione una recensione "calda e fragrante", che vi risparmierà la fatica di decifrare intuitivamente il tutto.
Comincerò a descrivervi le opzioni del menù dal basso verso l'alto. OPTION vi dà la possibilità di selezionare il livello di bravura dei lottatori avversari manovrati dal computer, presentando ben cinque livelli di difficoltà, che rendono il gioco longevo oltre ogni immaginazione. Con la successiva scelta, PASSWORD, potrete inserirvi, tramite opportuna digitazione di comodissime passwords (proprio perché brevi ed in alfabeto arabo, non come in Goemon o Super Tennis, per intenderci) in ogni punto di ogni configurazione-gioco del programma. L'opzione successiva (la prima che vi consiglio caldamente di scegliere non appena acquistata la cartuccia) potremmo definirla TRAINING; vi permette infatti di impratichirvi, attraverso cinque successivi stage selezionabili inizialmente, nella maggior parte delle mosse comuni a tutti i wrestler. Da sottolineare che per superare ogni stage di allenamento dovrete fare solo un tipo particolare di mossa (nel primo stage, quella del tasto Y, ad esempio), e starà a voi scoprire quale. Con le ultime tre opzioni si accede alle possibili configurazioni del gioco, rispettivamente TORNEO, SCONTRO A SQUADRE, COMBATTIMENTO 2 GIOCATORI e MODO ARCADE.

Non vorrei trovarmi nei panni (o meglio nel cranio) di quello la cui testa ora verrà a conoscere in maniera alquanto traumatica il pavimento del ring.

Nel TORNEO farete scontrare otto lottatori a vostra scelta di cui potrete voi stessi scegliere il numero da manovrare, lasciando i rimanenti al computer (magari tutti e otto, e godervi così un gustoso spettacolo, saggiando le possibilità dei wrestler).
Nello SCONTRO A SQUADRE avrete l'opportunità di sfidare un amico o la CPU del Famicom in una rissa 5 contro 5 all'ultimo sangue; naturalmente dopo aver scelto una formazione già predisposta, o dopo aver creato la vostra preferita.
Col COMBATTIMENTO 2 GIOCATORI allestite un "sano" scontro cruento contro l'amico del cuore, decidendo se massacrarlo con un solo

F i r e

ESTLING

Ecco il risultato dell'incontro "capelloni contro pitturati".

lottatore o con un'affiatata coppia di wrestler da formare a vostro piacimento.
Infine il MODO ARCADE vi da la possibilità della scalata al successo (con tanto di posizioni in classifica e punteggio di qualificazione per ogni incontro) e presenta le possibilità 1 giocatore vs computer in singolo o coppia, o 2 giocatori vs computer in coppia.
Esauriti i dettagli tecnici passiamo a quelli "artistici".

Questo mi piace: portare l'avversario fuori dal ring per fargli legalmente diciannove secondi di male assoluto.

L'area di gioco è visualizzata in prospettiva isometrica tridimensionale. I lottatori sono di taglia media e la definizione grafica generale è mediocre, a parte il pubblico vario e ben animato, che tifa furiosamente nei momenti clou, gasandovi all'ennesima potenza. Le mosse sono molte, e variano sensibilmente da lottatore a lottatore, con dei tocchi di personalità (i combattenti riprodotti esistono realmente) davvero esilaranti nella loro fedeltà (uno dei lottatori prende a morsi l'avversario, un altro ride crudelmente mentre lo strozza, ecc). Tutte le situazioni tipiche di questo "sport" vengono più o meno contemplate, dall'espulsione del vostro avversario fuori dal ring all'impatto fisico contro i pali dello stesso, con cui danneggerete permanentemente il nemico trasformandolo in una poltiglia sanguinolenta (davvero violenti, i giapponesi!).
Le animazioni sono nella sufficienza, con qualche tocco di classe a volte, ma non certo lo stato dell'arte in un gioco di questo genere. Le musiche e gli effetti sonori sono ben realizzati, ma ormai siamo abituati agli standard elevati del Famicom, e non ci stupiamo più di tanto. La giocabilità è piuttosto soggettiva, dato che la riuscita di una mossa, dopo aver effettuato la presa sull'avversario, dipende dalla vostra prontezza nell'effettuare la combinazione di tasti desiderata in un preciso istante prestabilito, e cioè non appena vi piegate un po' sulle gambe.
Il realismo sportivo è invece eccellente, e sono presenti anche numerose contromosse, con cui frustrerete i tentativi dell'avversario, dando luogo a spettacolari combinazioni tecnico-agonistiche.
Giudicare questo gioco è un compito davvero arduo: fa parte di quella categoria inclassificabile oggettivamente, che potrebbe rientrare nella classe "tutta sostanza e niente apparenza", paragonabile gastronomicamente ad una saporita minestrina (guarda che colorita allegoria, caro Alex!); è cioè il classico gioco che potrà piacervi alla follia o causarvi crisi convulsive da rigetto organico, senza altre mezze misure valutative. A me piace. (Anche a me. NdJH) (A me pure. NdAlex).
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

"Piccola Guida" alle mosse principali (perdonatemi,ma non mi intendo di wrestling, ho praticato solo Judo, scherma, nuoto e tiro con l'arco, durante la mia carriera sportiva)(Peccato non abbiano mai pensato di farti fare il bersaglio. NdAlex)

SENZA PRESA
tasto Y pugno
tasto B calcio
tasto X rincorsa
tasto A calcio volante

CON PRESA
tasto B + varie direzioni varie mosse
tasto A mossa segreta
tasto Y scaraventate l'avversario per terra
tasto Y + varie direzioni scaraventate l'avversario sulle corde a mezzo rincorsa.

E concludiamo la serie con un cobra-twist eseguito magistralmente.

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + Colorata ed essenziale - Però si può fare di più	80
SONORO + Più che buono	85
GIOCABILITA' + Estrema varietà di mosse e lottatori + Molto divertente e accattivante	87
HUMAN CREATIVE GROUP Grazie a Elite,ComputerLand & Micromania	84

CALIFORNIA GAMES

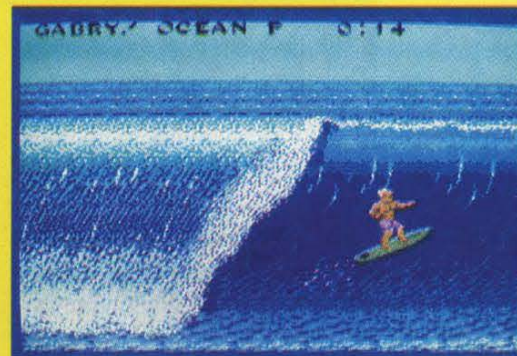
90

GIOCATORI	8
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

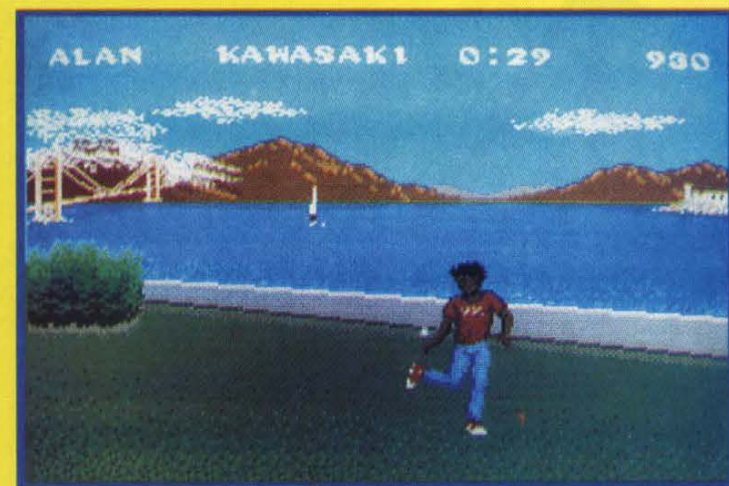
Sole, mare stupendo, biondone mozzafiato e tanti sport da sballo. Come "Dove siamo"? Ma in California, no?

Un intrepido caporedattore che si lancia nell'halfpipe per impressionare uno dei propri redattori... Naaa, non la beve nessuno!

E opplà! Ancora un paio di salti e sono in redazione per consegnare la posta e le mie recensioni ad Alex! Speriamo che almeno oggi non mi accolga a fucilate!

California Games è uno dei giochi che ha riscosso maggior successo su quasi tutti i formati. E' infatti disponibile su Atari Lynx, NES, Amiga, PC, ST e quasi tutti gli altri formati. Dubito quindi che ci sia qualcuno di voi che non lo conosca vero? Bene, evito quindi le solite storie e passo a raccontarvi qualcosa di più interessante: io (Dave), Gabry e Alex ci siamo sfidati in una competizione all'ultimo sangue, chi perdeva avrebbe dovuto scriversi la recensione. Sì, se sto scrivendo vuol dire che ho perso, e allora? Non posso mica vincere sempre!
Le specialità un cui bisogna cimentarsi sono sei, e cioè: l'Halfpipe, il Footbag, il Surf, il pattinaggio, la Bmx ed il Flying Disk (meglio conosciuto come frisbee. NdAlex), ma procediamo con ordine.
HALFPIPE: in Inglese significa "mezzo tubo", ma non fatevi impressionare, non è altro che una rampa per gli skate. Ovviamente voi dovrete cavalcare la vostra bella tavola cercando di compiere le più impressionanti evoluzioni, il tutto senza cadere. Ogni manovra vi frutterà punti differenti, sta quindi a voi scegliere la "strategia vincente".
FOOTBAG: questo sport vi potrà sembrare all'inizio un po' stupido, ma vi assicuro che nella mitica Cal (che sarebbe poi la California, NdD) va per la maggiore. Voi non dovete far altro che palleggiare con una palla. E dove stà il difficile? Beh, mi sono dimenticato di dirvi che la palla non é altro che una comunissima pallina da tennis.
SURFING: vi piacerebbe riuscire a domare le onde? A me la cosa ha sempre affascinato, ma ho sempre avuto una fifa folle a farlo davvero. Cosa c'è di meglio di provarci stando comodamente seduto su una poltrona? Questa è sicuramente una delle sezioni più interessanti del gioco. Il sistema di valutazione è lo stesso dell'halfpipe, sta quindi a voi imparare le diverse manovre e utilizzarle al momento opportuno.
SKATING: ahh, che bello pattinare sui marciapiedi! Ma un momento, questo marciapiede è pieno zeppo di ostacoli! Aaarghh!
BMX: siete capaci di andare in bicicletta? Beh, se avete risposto affermativamente questa specialità fa per voi! Correte con la vostra fiammante bicicletta nuova in un percorso disseminato di ostacoli.
FLYING DISK: se credete che lanciarsi un disco possa essere divertente, provate questa competizione, io non ci ho mai capito niente!

Oh oh! Forse è meglio darci un po' dentro con questa tavola, se non voglio finire nell'umido abbraccio di quest'onda e successivamente nell'umida bocca del pescecane che vi attende in acqua!

Ed anche questa volta ce l'ho fatta, una recensione in meno di mezz'ora! Uff, che fatica! Accidenti, non credo ai miei occhi! Questa conversione per Master System è davvero da sballo! Sicuramente una delle migliori versioni che io abbia visto finora! Grafica e sonoro elaboratissimi, giocabilità elevata. Che volete di più? (Le tue dimissioni? NdAlex).

Dave

Maradona, se fosse trenta centimetri più alto e facesse l'attore a Hollywood invece che in Argentina, potrebbe cimentarsi in questa disciplina. Usata in California anche per far passare il tempo mentre si fa la fila per aspettare gli autobus, entrare nelle discoteche, comperare ConsoleMania...

MASTER SYSTEM

GRAFICA + Ottima in tutti i dettagli + Molto colorata	91
SONORO + Belle musiche + Molto varie.....	90
GIOCABILITA' + Molto giocabile in tutte le sezioni - Il controllo può risultare problematico	85
SEGA	90

THUNDER SPIRITS

73

GIOCATORI	1
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Alla fine del primo livello c'è l'ormai nota "gallina spaziale" (come è stata definita da Gabriele)

Uno schermo con una distorsione nel fondale, un sacco di nemici, ma rallenta...

Oh come odio i paguri! Come li odio io non li odia nessuno!

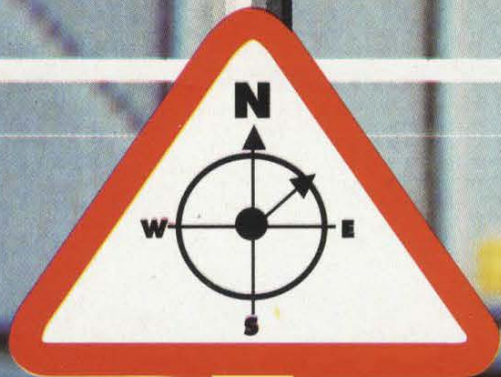
Ho la mente sgombra dai pensieri. Vedo i tergicristalli biotermici che scacciano le gocce radioattive dal vetro, ma quelle, ostinate, ritornano in numero ancor maggiore. E' una battaglia senza tregua, mentre lo spazio dinanzi a me scorre impassibile. Le due di notte. Una notte eterna in cui tutto si muove, eppure, nella fusione di infiniti movimenti, tutto è fermo.
La pioggia è cessata. Spengo il tergicristalli. Ora che uno dei due contendenti è morto, l'altro non ha più motivo di esistere.Lotta per la vita o vita per la lotta?
Forse un po' di musica mi rilasserà. Ah, la delicatezza di Brahms. Paesaggi autunnali mi riempiono la testa. Morbidi tappeti di foglie... Odore di terra bagnata... Il sole, stanco, diffonde gli ultimi raggi rossastri... Dolcezza di ricordi passati...

La tecnologia tira fuori le armi più letali, l'industria le assembla sull'ultimo modello di aeronave, e i politici ne approfittano per poi lanciarlo alla volta della distruzione di un intero impero nemico. Uno contro diecimila... e chi ci caricano sopra? Ma un vecchio combattente come me, naturalmente. "La sorpresa è l'elemento che determinerà la tua vittoria", mi dicono," nessuno potrebbe aspettarsi un attacco da una sola aereonave". Sono una cavia, un mezzo per testare la potenza di quest'arma ambulante. Se va bene avrò eliminato la più terribile minaccia aliena, e se mi va male avranno un'idea ben precisa delle possibilità del nuovo Thunderspirit, mentre il buon Piermarco vagherà nel vuoto, disintegrato in atomi.
Basta, è inutile che continui a torturarmi così... è giunto il momento di fare il salto iperspaziale e andare a dare una bella lezione agli alieni... Aziono l'interruttore, una luce accecante mi costringe a chiudere gli occhi...
Li riapro e mi ritrovo disteso sul mio letto. Devo essermi appisolato mentre pensavo alla recensione di questa cartuccia.
Ho avuto proprio un bell'incubo, più o meno come la cartuccia... No, scherzavo, ma non del tutto, però. I consolemaniaci sono una razza strana: disposti a spendere fior di quattrini per un titolo (soprattutto i famicomiani) esigono in cambio dell'esosa spesa una qualità indiscutibile. Thunderspirits appartiene alla categoria delle promesse non mantenute: il gioco è la pedissequa trasposizione del successone Thunderforce III per Megadrive con qualche variazione nei livelli, ma il tutto è rovinato da rallentamenti (lo schermo si muove a scatti molto spesso e sempre quando sparate con ingente volume di fuoco) e flickeraggi (i nemici appaiono frequentemente lampeggiando e si spostano in modo ridicolo). La grafica c'è, la giocabilità pure (astronave a 4 velocità e un sacco di armi), la longevità anche (numero più che sufficiente di stages e 4 livelli di difficoltà), ma con Super EDF o Area '88 in giro, dovete essere proprio degli sfegatati shoot'em'uppisti (oh, che grazioso neologismo!)(oh, che grazioso ex-redattore! NdAlex) per acquistarlo.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER FAMICOM	
GRAFICA +Colorata e ben definita - Rallentamenti a go go	70
SONORO - Musiche nella media - Orribili effetti sonori	65
GIOCABILITA' + La cosa migliore	85
TOSHIBA EMI Grazie a Console Generation	73

STARFLIGHT

90

GIOCATORI	1
LIVELLI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Mercoldì notte: solo in redazione, passo svogliatamente la mano sui titoli per Megadrive, fino a fermarla su uno che ancora non conoscevo...

Inserita la cartuccia e caricato il gioco iniziato da qualcun'altro, mi ritrovo al comando di un'astronave con un certo Spock come ufficiale scientifico, un signor Sulu come navigatore, un dottor McCoy come ufficiale medico, un signor Scott come capo della sezione tecnica e una signorina Uhura quale ufficiale addetto alle comunicazioni. E un leggero dubbio mi assale: come si chiamerà l'astronave e, soprattutto, chi sono io? Beh, la storia è semplice: sono un trafficone dello spazio, un commerciante a tempo quasi pieno, un esploratore per necessità e un corsaro quando trovo qualcuno più debole. Sono qui per spingermi la, dove nessun uomo è mai giunto prima. Il mio scopo è quello di esplorare pianeti alla ricerca di metalli utili, esplorare la galassia e stabilire contatti con le civiltà aliene. Bene, adesso parlo un po' io. Io sarei quel "qualcun'altro" che compare un paio di righe più in alto e che è rimasto piacevolmente coinvolto dalle vicende dell'astronave U.S.S. Enterprise. A parte le mie piccole manie devo ammettere che il gioco è decisamente ben fatto. Di certo non troverete grafica strabiliante o sonoro metastereofonico, ma non è su questo che si basa il tutto. Il vero fascino risiede

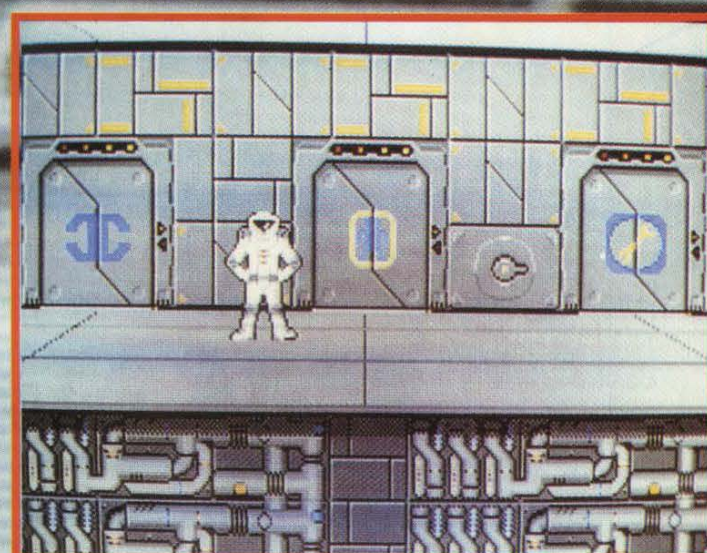
Dopo essere atterrati su un pianeta andiamo a estrarre i metalli con il "trattore da sbarco"

Ecco quello che compare se chiedete al signor Sulu una mappa stellare. Così uno si può orientare, no?

Un primo esame del pianeta viene eseguito mentre ancora ci si trova in orbita.

Questo pianeta molto probabilmente rivelerà un'attrazione gravitazionale molto forte, una massa prevalentemente gassosa e una certa povertà di metalli. E poi... non ce n'è uno così anche qui vicino a casa?

Finalmente il rappresentante di una razza aliena. Speriamo solo che sia più intelligente di quanto è bello.

Dall'interno della base spaziale potete controllare le diverse informazioni, potete riparare la nave, reclutare o addestrare membri dell'equipaggio...

nell'azione di gioco che, sebbene un po' monotona, si rivela veramente irresistibile. Andare in giro per la galassia, entrare nei singoli sistemi solari, passare al setaccio i pianeti sfruttandone i giacimenti minerari, analizzare i dati prelevati dai sensori per rintracciare pianeti colonizzabili, vi terrà attaccati al monitor (o televisore) per molto, ma molto tempo. Per completare il quadro, come se il fattore esplorativo non fosse già abbastanza impegnativo, avrete anche a che fare con la solita missione "pro-universo messo in pericolo dalla razza aliena di turno". Tramite nastri audiovisivi, artefatti e le attente analisi del vostro ufficiale scientifico ("Long life and prosperity, oh human being". NdAlex con le orecchie a punta), scoprirete che la stella che si trova al centro del vostro sistema galattico sta diventando instabile, minacciando di esplodere da una decina d'anni all'altra (versione siderale di "da un momento all'altro", NdAlex. Lo so che non suona granché bene, ma i tempi stellari sono questi. NdJH). I vari nastri, artefatti e rovine di antiche civiltà che troverete sulla superficie dei pianeti esplorati vi forniranno, man mano, le tessere dell'insolito mosaico da ricomporre per giungere alla disfatta degli attentatori galattici.

Solite raccomandazioni finali: "Se siete un aficionados dei giochi in cui bisogna utilizzare il cervello (e soprattutto la pazienza), allora questo gioco fa per voi come faceva per noi. Se siete il tipo che ama solo gli 'sparachetipassa', allora pensateci un attimo prima di comprare questo (ottimo) prodotto".

JH + Alex

MEGA DRIVE

GRAFICA + Per essere varia è varia - E' la qualità media che è veramente bassa	72
SONORO - Questo non è neppure vario + Un paio di tentativi di sintesi vocale	65
GIOCABILITA' + Se vi lasciate prendere non lo mollerete fino alla fine - Attenti al genere "bisogna usare il cervello"	94
ELECTRONIC ARTS 90	90

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

I TUOI TITOLI MIGLIORI NINTENDO E SEGA LI TROVI NEI NEGOZI ...

SEGA™
Master System™

video GAMES® center

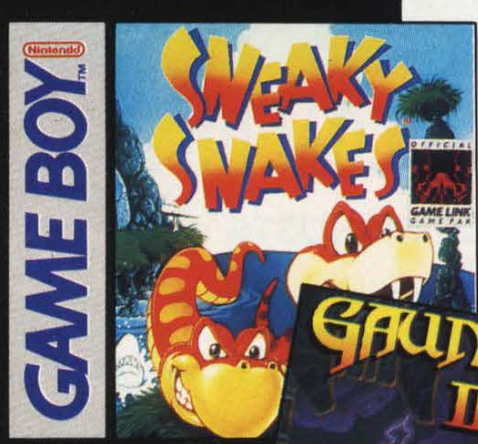
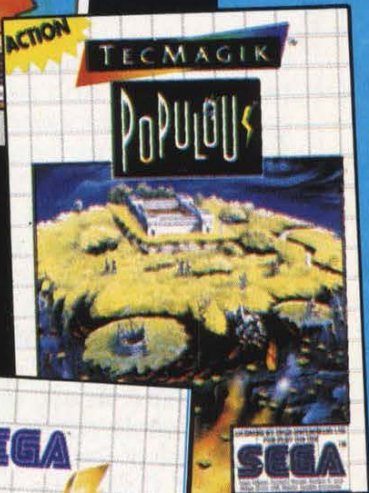
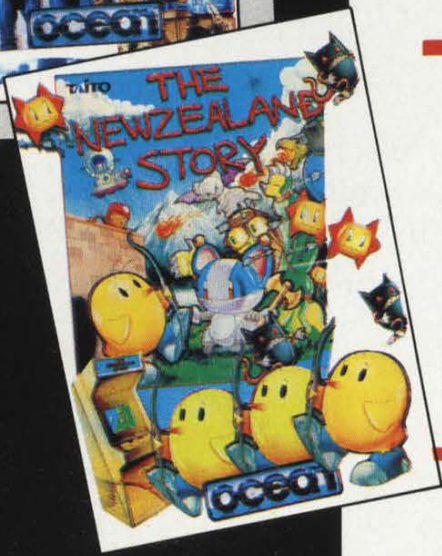
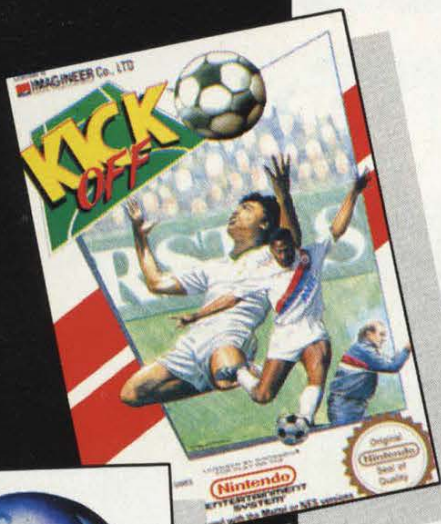
SEGA MEGA DRIVE

Per MEGA DRIVE travolgenti successi quali:
BACK TO THE FUTURE III
SPEEDBALL II
XENON 2
... e tanti altri ancora!

IN ESCLUSIVA DA:

LEADER DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA G. MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA)

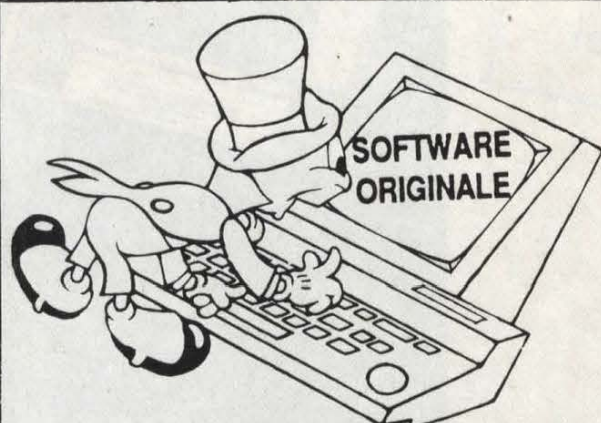
PER QUALSIASI INFORMAZIONE CHIAMARE AL: TEL. 0332/212255 FAX 0332/212433

CADARIO

CONTROL YO

A quanto sembra, la gestione dei tips sembra essere passata definitivamente alle mie mani, quindi mi sembra il caso di dare alcune spiegazioni sul mio modo di gestirla. Per tanto vi invito, prima di ogni altro, a leggere il box "to buster busters" che forse vi darà migliori delucidazioni.

Paolone

TO BUSTER BUSTERS

Innanzitutto sappiate che i trucchi che vedete pubblicati non sono certamente tutti quelli che pervengono in redazione, lo spazio a mia disposizione è esiguo e perciò cerco di dare più importanza a quelli per i titoli di maggior richiamo o a quelli più recenti. Ogni tanto mi capita di ricevere lo stesso tip da 500 persone diverse, il che mi fa pensare ad una certa inutilità della sua pubblicazione, visto che lo conoscono tutti. E poi vorrei pregarvi di evitare di spedirci trucchi pubblicati da altre riviste (addirittura uno mi ha candidamente confessato "Questo l'ho preso dal Nr1 di Game Power, spero non vi dispiaccia" Certo che non ci dispiace, ma è altrettanto certo che non lo pubblichiamo) e di seguire le seguenti norme:
1) sulla busta specificate SEMPRE la rubrica a cui è indirizzata la vostra lettera. Nel caso dei tips scrivete sempre CONTROL YOUR CONSOLE vicino all'indirizzo. Grazie.
2) Nella lettera, specificate sempre il vostro nome, cognome, indirizzo, di modo che io possa nominare (ed eventualmente rintracciare) sempre l'autore del tip.
3) Last but not least, quando ci inviate un trucco, SCRIVETE SEMPRE A QUALE GIOCO E A QUALE CONSOLE si riferisce, non avete idea di quanti tips finiscano nel cestino perché se ne ignora l'utilità, e cercate di essere il più schematici ed esaurienti possibile. Ok?
Detto questo, vi lascio ai trucchi di Marzo, quest'anno forse più pazzerello del solito per il Carnevale...

MEGADRIVE BUSTERS

ROLLING THUNDER 2

L'abbiamo appena recensito ed ecco che il fulmineo Andrea Patella ci manda tutti i codici per tutti i livelli di questo -come lo definisce lui- magnifico gioco (oddio, avrei qualcosa da ridire, ma i gusti son gusti... NdP)

I Giro
2) A MAGICAL THUNDER LEARNED THE SECRET
3) A NATURAL FIGHTER CREATED THE GENIUS
4) A ROLLING NUCLEUS SMASHED THE NEURON
5) A CURIOUS PROGRAM PUNCHED THE POWDER
6) A LOGICAL LEOPARD BLASTED THE SECRET
7) A PRIVATE ISOTOPE DESIRED THE TARGET
8) A NATURAL RAINBOW ELECTED THE FUTURE
9) A MAGICAL MACHINE MUFFLED THE KILLER
10) A DIGITAL NUCLEUS PUNCHED THE DEVICE
11) A ROLLING PROGRAM SMASHED THE GENIUS

II Giro
2) A CURIOUS RAINBOW LEARNED THE FUTURE
3) A MAGICAL ISOTOPE BLASTED THE DEVICE
4) A PRIVATE LEOPARD PUNCHED THE NEURON
5) A SLENDER FIGHTER ELECTED THE GENIUS
6) A DIGITAL RAINBOW MUFFLED THE SECRET
7) A LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER
8) A ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE
9) A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET
10) A CURIOUS ISOTOPE CREATED THE KILLER
11) A NATURAL PROGRAM DESIRED THE NEURON

THE IMMORTAL

In seguito alle innumerevoli chiamate in redazione vi diamo il codice per accedere al terzo livello: 6E1EC21000E10. Grazie all'Electronic Arts che ce l'ha saputo fornire al volo.

WORLD CUP

Toni da Venezia ci spedisce qualche trucchetto in serie. Iniziamo da questo. Per segnare facilmente andate sul fondo e crossate in mezzo col pulsante B. A quel punto il portiere uscirà a vuoto e segnare sarà un gioco da ragazzi

GHOSTBUSTERS

Quando uscite da una casa e trovate l'inquilino che vi chiede di aiutarlo, premete A o C e alla fine del dialogo aspettate un attimo, spesso vi elargirà $1000 in più.

SUPER REAL BASKETBALL

Per procurarvi un tiro libero gratis (perché, di solito bisogna pagare l'arbitro? NdP) portate la palla in campo e fermatevi prima dell'area da tre punti. Il vostro giocatore otterrà a suo favore un fallo da sfondamento.

ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF

Per arrivare al livello segreto, inserite delle F minuscole nella riga superiore della schermata password, poi dei 9 in quella inferiore e vi troverete in un nuovo torneo. Oltre che Toni questo me l'ha spedito pure Francesco Toffetti da Melzo.

AFTERBURNER II

E sarà proprio lo stesso Francesco a rivelarci questo arcano: durante la ricarica dei missili, premete i seguenti tasti uniti alla direzione indicata ed otterrete 100 missili:
STAGE 3: sinistra+B
" 5: destra+B
" 9: B
" 11: destra+B
" 13: sinistra+B
" 16: destra+B
" 19: B
" 21: destra+B

POWERBALL

Nello schermo di selezione squadre, premete in sequenza B, B, C, B, B, C e GIU'. Incrementerà le capacità delle squadre.

VERYTEX

Per ottenere vite extra in questo meraviglioso blastascappa mettete in pausa in qualunque momento del gioco, premete A, B, C e togliete contemporaneamente la pausa. Ripetere quanto si vuole e servire in tavola.

MARVEL LAND

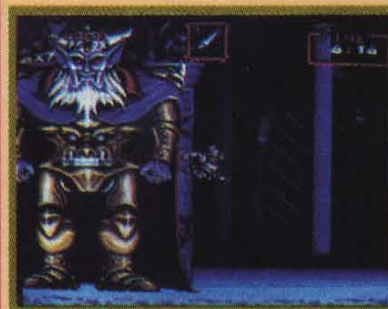
La password dell'ultimo quadro è TRIDENT.

MYSTIC DEFENDER

Francesco Ballerini e Corrado Boatti ci spediscono alcuni trucchi tra cui questo: all'ultimo mostro, mettetevi nell'angolo a sinistra e abbassatevi. Usate la magia delle sei palline e il gioco è fatto.

SUPER FAMICOM BUSTERS

SUPER GHOULS'N'GHOSTS (SUPER NES)

Questo gioco è davvero molto difficile e, in alcuni casi anche frustrante, chissà quanti tra voi ci hanno rimesso il sistema nervoso! ma ora avrete la possibilità di decidere da quale livello partire.
Andate nello schema delle opzioni, poi posizionatevi su "exit" senza però uscire dal quadro; ora tenendo premuti i tasti L+R del Joypad 2 (quelli presenti sul davanti, non quelli in vista!) schiacciate contemporaneamente lo start di entrambi i pad!

LYNX BUSTERS

Mi avete letto nel pensiero! Non ho fatto in tempo a lamentarmi della carenza di trucchi per Lynx, ed ecco che vengo sottoposto ad una valanga dei medesimi. Bravi! Ora il biasimo va a tutti i possessori di PC Engine, e speriamo così di pubblicare trucchi, sul prossimo numero, anche per questo mostriciattolo giapponese.

PAC LAND

Come nel coin op, spostando alcuni cactus o idranti verso sinistra si ottengono alcuni bonus in grado di aiutare il caro vecchio Pac nella sua missione salvereccia. Fabio Rattin rinfresca a tutti la memoria con questo elenco:
ROUND 1, quarto idrante, cappello (protegge la testa)
ROUND 2, secondo tronco, WARP 2-9
ROUND 3, primo cactus, invisibilità
ROUND 4, primo idrante, palloncini
ROUND 5, come round 1
ROUND 8, quinto tronco, palloncini
ROUND 9, primo cactus, cappello
ROUND 16, primo cactus, palloncini
ROUND 25, quarto tronco, cappello
ROUND 27, secondo cactus, invisibilità.

HARD DRIVIN' (Buaaaaargh! NdP)

Gian Andrea Barra ci rende noto che nella sfida finale con l'altra macchina, non è necessario svoltare (come da apposita segnaletica) nella Stunt Track, ma è possibile anche passare tra le insegne sull'altra strada ed andare dritti, praticamente fare la Speed Track, che tanto se si arriva prima dell'altra macchina, si vince lo stesso.

VIKING CHILD

Aiuto! Fabio da Torino ci spedisce queste prime quattro password, e se non le pubblichiamo ci manda Freddy Krueger in redazione. Beh, poco male, se viene gli racconto una delle mie barzellette, poi voglio vedere chi di noi due avrà più paura.
LIV. 3: OMEGAMAN
LIV. 5: PATRICIA
LIV. 7: REDDWARF
LIV.10: DEWSBURY

NES BUSTERS

SNAKE, RATTLE'N'ROLL

Se il vostro peso sulle bilance del quarto livello risulterà troppo leggero, camminate avanti e indietro fino a far cadere una incudine sulle bilance. Si aprirà una porta. (Igor Fasola & Carlo Simonelli)

BAD DUDES

Sempre il duo Fasola & Simonelli ci regalano 64 omini, usando il secondo controller e premendo B, A, UP, DOWN, UP, DOWN e poi START sul primo controller.

DOUBLE DRAGON

Se state per essere risucchiati nella fase dell'elicottero, schiacciate START e aspettate circa tre secondi, lo sportello si richiuderà.

DOUBLE DRAGON II

Non poteva mancare il seguito del trucco, ehm, il trucco per il seguito... Scusate... Selezionate il modo 2 players B, e uccidete senza pietà l'altro giocatore. Vi ritroverete con ben 7 vite!

READERS' HELPLINE

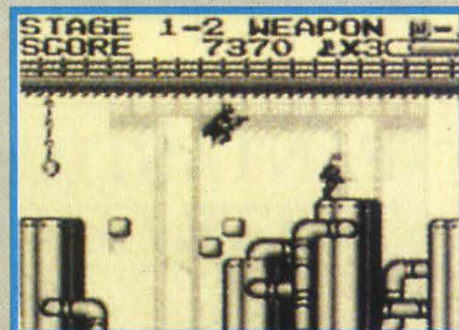
Come annunciato pubblicherò gli indirizzi di coloro che sono disponibili ad aiutare i lettori in difficoltà.
NES: per informazioni su SMB 1,2,3; Gradius; Zelda, Lolo, Cobra Triangle, Link, Duck Tales e Goonies II, rivolgersi a SALVO CAMINITI - Via Nazionale 93 - 98040 Giammoro (ME)
LYNX: Gian Andrea Barra (quello di Hard Drivin') si dice disponibile a rispondere alle request di Vittorio Zanigotti. Il suo indirizzo è Via Aldo Moro 4/f 10040 Borgaretto, TO.

MASTER SYSTEM BUSTERS

WONDER BOY III

Se usate la password WE5T ONE vi troverete subito nella città di partenza, potrete anche arrivare immediatamente ai draghi usufruendo di 4 porte segrete: la prima si trova nella nella parte inferiore della torre, all'interno sulla sinistra, altre due si trovano nella parte superiore sulla sinistra all'interno, la prima in baso e la seconda sul piano superiore. L'ultima stanza segreta si trova nella prima casa alla destra della torre. Appena entrati spostatevi sulla sinistra. Un grazie di tutto ad Alessio Frizzarin.
Matteo Radice, invece, ci suggerisce di indossare la Hades Armor, "così avrete tutti i cuori persi a condizione che non dovrete mettere pause una volta che vi ha ristabilito l'energia altrimenti vi toglierà l'armatura". Non ci ho capito molto, ma lo farò lo stesso.

SONIC

Sempre Matteo Radice ci spedisce questi suggerimenti. Nel I atto del I quadro, dopo il televisore con le scarpette, e dopo le punte ci sarà un abbassamento del terreno, superatelo perché la prima palma nasconde una vita. Nel II atto, invece, prendete i primi 14 anelli, poi prendete la barriera quindi i 10 anelli nel televisore. Buttatevi giù e saltate nel muro a sinistra, troverete una vita. E prima del terzo mostro, andate nell'acqua che troverete un'altra vita. Infine, per superare velocemente il I atto del III quadro, dopo aver preso la gemma, continuate ad andare avanti con il tronco di legno fino al tronco con le punte. Stefano e Gabriele ti salutano.

GAME GEAR BUSTERS

Gabriele Tarsia Incuria (mamma mia! Dal nome sembra un Antico Romano! NdP) è ormai diventato il buster ufficiale dei giochi per il portatile SEGA. Anche questo mese ci delizia coi suoi trucchi.
PSYCHIC WORLD: premere alla comparsa del logo SEGA, su e sinistra, 1,2, e due volte START. Inizierete a giocare con le armi psichiche a pala.
WONDER BOY: premete giù, START e su per scegliere il livello da cui partire.
Messaggio personale: le tue battute sono quasi peggio delle mie, e ti assicuro che ce ne vuole ("Ho un problema che mi scoccia (e mi incolla...)", "La vostra rivista è una bomba, mettetevi al riparo")

GAME BOY BUSTERS

BATMAN

Daniele Rosa ci suggerisce di tenere premuto la diagonale SU-DESTRA durante lo schermo dei titoli, e quindi di premere START per accedere... Al sound test!

WORLD CUP

Consiglio da parte di Fabio Pipicelli. Inserite il codice 01662 e, nella formazione, mettete il 4 ad Arturo. Durante la partita portatevi in basso alla porta, passate la palla generando un pallonetto, e fatevi passare di nuovo tenendo premuto A. Quando la palla si avvicinerà a voi per via aerea, premete A e B contemporaneamente, creerete un supertiro che finirà quasi sicuramente in goal.

BUBBLE BOBBLE

Volete avere vite infinite? E allora seguite questo suggerimento semplice semplice di BovaByte: basta non morire mai.

CONSOLIAMOCI

Questo mese siete stati davvero cattivi! Vi ho già detto che DOVETE specificare SEMPRE la rubrica a cui è indirizzata la vostra missiva. D'ora in poi le lettere che non arrecheranno una corretta intestazione finiranno nell'inceneritore senza pietà. In questo caso: Xenia Edizioni - Console Mania - rubrica Consoliamoci - 1Postale 853 - 20101 MILANO. Spiegato mi sono?

Dave.

Vendo Sega Master System con pistola Light Phaser e dodici giochi, tra cui Ghouls'n Ghosts, Alien Storm, Vigilante e in più i due giochi incorporati. Il tutto a L. 500000.
Scrivere a Russo Antonio - Via Giotto 60 - Aversa (Caserta).

Vendo cartucce per Game Boy a L. 25000 cadauna, in più vendo PC Engine e una cartuccia a L. 250000, il tutto in ottime condizioni. Leonardo Potenza - Via Roma 200 - 72015 Fasano (BR)

Ho fondato l'RPG Club. Per poter aderire all'idea scrivete a: Angelo Petrecca - Via Rocco Galdieri 1 - 80122 Napoli.

Vendo cuccioli di marmotta a L. 25000 l'uno. Scrivere ad Adolfo Giacalone - Via del Bel Maiuccio 16 - 20100 MILANO.

Vendo Atari VCS 2600 con due joystick e 14 cartucce, tra cui Pac Man, Tennis, Volleyball, Box, Crystal Castle, Double Dunk e tutti i cavi a L. 150000, dato che a un prezzo maggiore non lo vuole nessuno (bravo! NdD). Chiedere di Alberto tel 0165/361718 ore pasti.

Vendo C64 con registratore e giochi, C16 con registratore e giochi a l. 100000. Maranzanoli Giovanni - Via Montevecchio 19 - 27029 Vigevano (PV) - tel 0381/82031.

Scambio videogiochi per **Nintendo**: Super Mario Bros 2, Life Force, Gauntlet II, Donkey Kong Classics, Double Dragon II, Tetris. Scambio anche giochi per Game Boy: Golf e Skate Or Die Tour De Thrash. Modica Gianluca - Via Beverara 97 - Bologna.

Vorrei scambiare il gioco Last Battle per MD con Batman, Sonic, Moonwalker o Street of Rage (aò ma non ti sembra di pretendere un po' troppo? NdD). Rivolgersi allo 091/334565 e chiedere di Alessandro.

Super Offerta: Sega Master System 2 con joypad, accessori, 4 giochi (tra cui Sonic) nuovo e in ottime condizioni a sole L. 340000. Telefonare a Niccolò allo 051/6750333.

Cedo, causa errato acquisto, caporedattore appena comprato e ancora in ottime condizioni. E' un po' scemo, ma può benissimo essere usato come strofinaccio per i pavimenti. Chiedere di Dave allo 02/66804505.

Regalo, causa (non) errato macello, frattaglie di redattore con tutte le ossa ben ripulite e la pelle conciata e trattata contro l'invecchiamento. Le prime le potete dare al vostro animale domestico da mangiare (solo se lo odiate molto), le seconde le potete bruciare nel focolare di casa e la pelle può essere usata per rivestire nuovamente il vostro salotto. Regalerei volentieri anche delle cervella, ma non ne ho trovate. Telefonare al numero di sopra e chiedere dei resti di Dave.

Vendo cartucce Nintendo a L. 35000 - 40000 - 45000. Chiedere di Andrea allo 02/8395405.

Vendo Atari Lynx, solo un anno di vita più Slime World, Blue Lightning, Chip's Challenge, Xenophobe, California Games, il comlinx e la presa per l'accendisigari (un sigaro in omaggio). Telefonare dalle 14:15 alle 15:40 allo 080/339280 e chiedere di Daniele.

Scambio e compro cartucce per Game Boy. Scrivete a: Fabio Carloni - via Cimabue 9 - 06088 Santa Maria Degli Angeli (PG) - 075/8041489

Affarissimo: causa errato acquisto (gennaio 92) vendo PC Engine Duo + due CD a L. 700000. Galli Marco - Via Boltraffico 7 - 20159 Milano - Tel 02/6883977.

BOVAS' HARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

E' TUTTO VERO!

Benvenuti al secondo appuntamento con la dispotica (e ci teniamo a sottolinearlo, NdBovas) gestione della posta da parte nostra. Iniziamo ora a comprendere il ghigno di Steve quando ci siamo offerti di curarla: ce n'è arrivata talmente tanta, e il tempo che ci rimaneva per risponderVi era talmente poco che... Beh, ecco come eravamo ridotti nell'ora di matematica di stamattina (e la foto parla chiaro). Tra uno sguardo malefico della professoressa e le occhiate compassionevoli dei compagni, tuttavia, siamo riusciti nel gravoso compito assegnatoci. Intanto mi sembra proprio il caso di utilizzare questo spazio per due precisazioni. Innanzitutto non pubblicheremo tutte le domande che inserirete nelle vostre lettere, e questo perché le informazioni di cui avete bisogno sono già state pubblicate. Mi riferisco soprattutto alle specifiche tecniche del Mega CD e delle differenze tra le versioni italiana e giapponese del Mega Drive (Consolemania Nr 5). Poi la guerra tra i vari sistemi. Mi sembra una cosa superata, quindi non speditec i millecinquecento lettere tutte uguali "il MIO è più bello del TUO", dopo un po' ci stufiamo tutti. Per quanto riguarda invece il fantomatico gioco sui Cavalieri dello Zodiaco (di cui si parlava su un vecchio numero di TGM)(Aprile '91. NdAlex), possibile che non abbiate ancora capito che si trattava di un malefico Pesce d'Aprile congegnato dalla malefica mente di Marco Auletta? Piuttosto, impegnate la vostra materia grigia per suggerirci come migliorare la rivista, le recensioni e, perché no, la posta. Detto questo, mi sembra il caso di dare il via al Bovas' Hard Café di questo mese.

COSA FARAI DA GRANDE? "STEFANO GALLARINI"

Spettabile redazione di Consolemania, sono un possessore di MD e vi scrivo per esporvi le mie più sincere congratulazioni per il lavoro fatto: tutto è perfetto, le recensioni sono chiare e concise, tutto il lavoro è svolto con interesse e passione; l'unica cosa che potrei rimproverarvi è che la vostra rivista esce ogni mese, e per me è proprio dura, essendo un patito di videogames, aspettare un mese prima di mettere le mani su Console Mania che per me è il massimo della libidine. Apprezzo il vostro lavoro perché non è certo facile; molti miei amici mi dicono: "come vorrei lavorare a CM, si gioca e si prendono i soldi". Io non approvo questo ragionamento perché, si gioca sì, ma non per rilassarsi (l'hai detto NdP): bisogna valutare la grafica, il sonoro, la giocabilità, la longevità, ecc ecc. Poi bisogna esporlo, scriverlo e rileggerlo. Per me, anche se sono un fanatico di Videogames, non sarebbe facile. Vi prego comunque di continuare così perché per me leggere "Consolemania" è un sommo refrigerio (se ci leggi nel frigorifero, poi... NdP). Spero di non avervi annoiato e comunque passo al sodo: come vi ho già detto posseggo un MD e vorrei avere informazioni sul Mega CD; vi sarei grato se mi sapeste indicare a quanti bit arriva il Gigadrive e con che risultato riesca a riprodurre i più potenti coin op per quanto riguarda grafica, sonoro e giocabilità. Volevo inoltre dirvi che prima di acquistare la console, fui bombardato da "consigli" da parte dei miei amici "Compra il SF, perché è nettamente più potente del MD, guarda gli ultimi titoli (Super Ghouls'n'Ghost, Final Fight...)" In pratica vorrei sapere se è più potente il MD o il SF sia come grafica sia come sonoro. Questo enigma mi ha letteralmente tolto il sonno e spero che la vostra risposta sia per me una camomilla che me lo faccia riprendere (mai provato con un sonnifero? NdP)(E a leggere la posta dei Bovas? NdAlex). Per concludere vi rinnovo i complimenti e ne approfitto per dirvi che siete già un mito.
A presto, da un vostro accanito lettore:
EUGENIO VELLUCCI da Sessa Aurunca (Caserta).

Abbiamo volutamente pubblicato questa lettera per intero perché tocca, almeno all'inizio, un problema molto dibattuto nelle vostre lettere: il desiderio, un giorno, di far parte della redazione. Il discorso dei tuoi amici, fondamentalmente, non è sbagliato. Tuttavia, vorremmo far notare a tutti come questo lavoro non sia per niente facile. Ogni mese ci vengono date un sacco di recensioni da fare, e non tutte vengono pubblicate. Come se non bastasse bisogna saperci fare abbastanza con la lingua italiana, con quella inglese, con l'aramaico, bisogna conoscere il Russo ed il Sanscrito, e come se non bastasse il Giapponese, i videogiochi, la tastiera del computer (gli articoli, se non lo sapete, bisogna scriverli su un Amiga o un PC), e soprattutto bisogna considerare le date di scadenza della rivista. TUTTI gli articoli (posta esclusa, ma ormai questa è una consuetudine) devono essere pronti entro il tal giorno, e il tal giorno vanno consegnati, indipendentemente da tutto ciò che di altro si ha da fare. Come se non bastasse l'organico redazionale è ormai completo. Nessuno comunque vi impedisce di provare, magari vi va meglio di quanto crediamo... Per quanto riguarda il resto "E' migliore il MD o il SF?" E' proprio una bella domanda. Secondo noi non esiste una console migliore dell'altra, il SF

può contare su una grafica e un sonoro migliori, ma il suo microprocessore a volte rovina tutto, a causa della sua esasperante lentezza (3.58 Mhz). Ciò implica alcuni rallentamenti durante l'azione, e, lasciate che ve lo dica, in alcuni casi seccano davvero. Il MD, invece, può vantarsi di andare a una velocità tre volte superiore e tutte le sue carenze, se di carenze si può parlare, vengono colmate e "straripate" dal Mega CD. La potenza è sempre 16 bit, mentre la velocità sale a 8+4+12 Mhz, vale a dire "tanta". Per tanto mi sembrano inutili i paragoni con i "più potenti coin op". Direi che ormai siamo lì.

AMERICAAAARGH!

"Vi scrivo per chiedervi un consiglio sul funzionamento del Turbografx-16 (versione americana del PC Engine). Il problema riguarda l'attacco al televisore con presa SCART. Nonostante i miei sforzi sono riuscito solo a far apparire l'audio in bianco e nero (Non vedo cosa ci sia di strano, il sonoro a colori non l'hanno ancora inventato. Ah, ma forse ti riferivi al video NdP). Mi ritrovo con una "video game machine" che adoro senza poterla utilizzare..."
AUGUSTO CELSO

"Ho comprato in America il mio NES, ma, una volta tornato in Italia, mi sono ritrovato con Mario Bros in bianco e nero e senza sonoro. Non so se l'avete mai visto, ma fa schifo. Poi le cartucce che mi prestano i miei amici non funzionano, vorrei sapere il perché, e se c'è un modo per risolvere il mio problema"
SIMONE BERNARDINI

Scusateci se abbiamo tagliato così drasticamente le vostre missive, ma il succo era questo. Nel primo caso non possiamo fare altro che consigliarti di rivolgerti al negoziante dove hai comprato il tuo TG16. Lui saprà indicarti se esistono adattatori in grado di rendere la tua console compatibile con gli standard "italiani". Nel secondo caso, per quanto ne so, non c'è proprio niente da fare. Insomma, sono anni che diciamo che tra gli standard americani ed europei ci sono delle differenze a volte incolmabili. Non comprate mai una console in America, qui può non funzionare. Ciò è principalmente dovuto alla differenza del protocollo di comunicazione A/V. In parole spicciole, mentre in Europa si usa il sistema televisivo PAL, in America ed in Giappone l'NTSC. Ed i due formati sono tra loro incompatibili. Ma se il Megadrive riconosce automaticamente lo standard a cui è collegato, e tutto si risolve con il cavetto SCART, per le vostre console sono davvero cavoli acidi. Nel fortunato caso riusciate a visualizzare qualcosa correttamente, le cartucce importate dal Giappone (PC Engine) e quelle della Mattel (NES) hanno tutti i contatti "stravolti" rispetto alle loro versioni americane.
E già che siamo in tema di consigli tecnici, puppatevi quest'altra lettera...

LA STACCAMANIA

Tutti i lettori di Zzap! e TGM sanno che dopo qualche sfogliata di queste, la copertina si stacca (a me accade sempre, e non mi sembra di trattare TGM con violenza, non sono mai stato incriminato per stupro!): un giorno mi reco in edicola, prima di andare a scuola, per comprare CM. Dopo l'acquisto, a 5 metri dall'entrata della scuola, le graffette si sfilano e la carta, causa l'attrazione terrestre (sbagliato! Causa la forza di gravità! NdProf) piomba a terra, anzi, in acqua, in una megapozzanghera "acqua misto fango ed escrementi vari". Che fare? Tirare fuori altre 4000 lire, e il resto è facilmente intuibile. AAARGH! Anche Consolemania è stata contagiata dalla "Staccamania". Vi prego, fate qualcosa, regalate come omaggio una terza graffetta "di salvataggio" perché io non ho voglia di comprare DUE copie, andrei in rovina! GRAZIE per la pazienza dimostratami, arrivederci.
MARCO PELLONI

A volte mi sorge spontaneo chiedermi come diavolo facciate a sfogliare le pagine delle nostre riviste. A me non si è mai staccata una copertina se non maltrattando ignobilmente il giornale (tipo, non so, afferrarlo malamente, spiegazzarlo o rompere la carta dove è al contatto con le graffette). Per cui, il nostro consiglio rimane sempre il medesimo: o pagate uno perché vi sfogli il giornale, o ne comprate due copie...

LAMENTELE VARIE

Spettabile redazione di CM, siamo Fabio e Mario, due ragazzi possessori rispettivamente di un NES e di un Game Boy. Vi scriviamo per farvi alcune critiche per cui non censurate o cestinate la nostra lettera (Daaaaave! Smettila di giocare a pallacanestro con quel cestino e dammelo, per piacere! NdP). Siamo fieri delle nostre console e abbiamo comprato fiduciosi il primo numero di CM, restandone molto soddisfatti. Buona grafica, impaginazione, e distribuzione delle recensioni, con 5 per Megadrive, 5 per Nes, 2 per Game Boy, e 3 per Master System (e due per Lynx, ce le siamo dimenticate? NdP). Ma poi le cose hanno iniziato a peggiorare, e col Nr 4 si tocca il fondo: 2 recensioni per il Game Boy e solo UNA per il NES, mentre in totale, per le console SEGA, i giochi recensiti erano QUATTORDICI. Come se non bastasse non ci sembrate neppure tanto imparziali. In trasmissione e sulla rivista date voi altissimi a giochi per MD o MS, come ad esempio Super Tennis per MS che su una certa rivista, sorellina minore di una kosiddetta Rivista (Kuale? NdMauro) (Kuella NdFabio), ha preso un bel 41%. (Vi sarei molto grato se mi indicaste con precisione in quale numero di CM è stato recensito Super Tennis per MS. Grazie. NdAlex) Abbiamo l'impressione che siate sponsorizzati (per non dire pagati) dalla casa giapponese, e se non pubblicate questa lettera non farete che confermare i nostri dubbi.
MAURO E FABIO

Carissima Redazione di CM, possiedo la pregiata console Atari Lynx, ed era da mesi che aspettavo che qualcuno facesse una rivista dedicata alle console (anche se, senza offesa, il materiale per Lynx scarseggia), ed ora passiamo alla domanda. Sono un fan dell'horror, e quando mai avrò l'onore di comprare Castlevania per il Lynx? (MAI! Almeno che io sappia. Comunque prova a orientarti, se già non l'hai, su "Slime World" e "Xenophobe", qualcosa di splatteroso c'è. NdP). Saluti e complimenti ancora!
ALBERTO DAL LAGO

Rispondo io perché Dave è impegnato con Alex in una sfida a pallacanestro, e il cestino è appeso al muro. Premetto che ho riassunto le due lettere fino all'osso, soprattutto perché la prima scadeva in deliranti insinuazioni del tipo "siete dei vigliacchi" ecc ecc. Beh, sapete che vi dico? Saremo pure dei vigliacchi come dite voi, ma il materiale per MD e MS che giunge in redazione è, numericamente parlando, molto più massiccio di quello per le macchine Nintendo. E poi pensate a chi si trova nelle magagne di Alberto, al quale non posso fare a meno di rivelare che anche noi ci troviamo nelle sue stesse condizioni. I giochi per Lynx sono veramente pochi ed è già un vero miracolo se riusciamo ad offrirvi quelle una o due recensioni al mese. Torno a ribadire che il numero di recensioni è ben distribuito, e il fatto che pochi altri si siano lamentati ne è la prova sacrosanta. Notare bene, infine (lo dico ADESSO e MAI PIU'): NOI NON SIAMO PAGATI DA N-E-S-S-U-N-O. Chiaro? Ti pare che se fossi pagato per alzare i voti sarei qua a scrivere la posta? Come minimo sarei alle Bahamas circondato da belle donne! Augh!

MA LA MAMMA TE LI FA GLI SPINACI A COLAZIONE?

Incompetente redazione di Console Mania, sono un possessore di MD e devo dire che sono molto deluso del vostro operato. A parte gli errori di impaginazione qua e là in tutti i numeri della rivista, ho l'impressione che voi, partendo da due riviste interamente dedicate ai computer (Zzap! & TGM), non riusciate assolutamente ad avere un canone di valutazione obiettivo per i giochi su console. Mi spiego meglio: una schifezza come Fantasia, forse sull'Amiga sarebbe stato meraviglioso, ma sul MD, che ci ha abituato a standard qualitativi ben più elevati, è un gioco brutto e basta! Al massimo meritava 55, 60, ma non di più!
E non è finita qui! Tutti i giochi recensiti partono dal 75 in su. Ma allora sono tutti belli? Cosa cavolo mi serve una rivista che mi consiglia di comprarli tutti (guarda che noi non abbiamo mai detto che dobbiate comprarli tutti, NdD)? Certe volte ho l'impressione di trovarmi di fronte ad un'estensione del catalogo Sega e non davanti ad una rivista di videogiochi! (OK, dal prossimo numero farò recensire per MD

BOVAS'HARDCAFE'

solo giochi che meritano da 40 in giù, per la gioia tua e degli altri lettori, a cui forniremo il tuo indirizzo. NdAlex) Da voi mi aspettavo un comportamento più onesto, voti più aderenti alla realtà (Fantasia si è beccato 80, per non parlare poi di Spiderman! Come fa un gioco così orrendo, con fondali osceni e movimenti scattosi degli sprite - Spiderman sembra mongoloide - e con una pessima giocabilità ad ottenere 91, dico NOVANTUNO?) Meno male che almeno ci avete risparmiato la solita sbrodolata sulle capacità del Super Famicom. Sarà pure un bestione quanto a grafica e sonoro, ma fa ridere in quanto a velocità: sarà un 16 bit? E se lo è davvero (ho sentito voci molto contraddittorie, c'è chi sostiene persino che sia un misero 8 bit) come è possibile che vada alla velocità di uno Spectrum? Mi sa tanto di fregatura (Anche a me. Lo Spectrum gira a 1.77 Mhz, mentre il SF a 3.58. NdAlex). Come se non bastasse poi, i giochi sono cari, e quando tra sei anni la Nintendo si deciderà ad importarlo, voglio proprio vedere se le cartucce reperibili in Italia funzioneranno!
Il Mega Drive è il migliore, di MD ce n'è UNO, tutti gli altri son nessuno!

Captain Sega

P.S. E' inutile che vi chieda di pubblicare la mia lettera, tanto voi mettete nella posta solo le lettere piene zeppe di complimenti! Che le mie critiche vi servano almeno da consiglio!

Caro Captain Sega, come vedi la tua lettera l'abbiamo pubblicata, questo anche perché finalmente potremo trattare di argomenti che vanno trattati. Innanzitutto che cosa deve SEMPRE fare un redattore prima di dare un voto? Direi che il processo in questione può essere diviso in tre tappe fondamentali:
1) Il redattore tiene conto del tipo di macchina in questione (es. MD, SF, PC Engine ecc..).
2) Quindi si mette a confronto il gioco esaminato con altri dello stesso genere presenti per la stessa macchina, sia essa un computer o una console.
3) Solo dopo queste due fasi il redattore deduce le valutazioni sulla grafica, sonoro ecc. Quindi se un gioco per Famicom che si è beccato 90 sia di sonoro che di grafica fosse sul MD la valutazione non sarebbe la stessa. Questo perché risaputo che il MD è inferiore come grafica e sonoro al Super Famicom. Forse l'unica voce che resterebbe invariata sarebbe la giocabilità.
E' tuttavia ovvio che, essendo i redattori esseri UMANI proprio come voi, qualche volta (ma rarissimamente) i voti, possano essere un po' "approssimati", sia in difetto che in eccesso. Questo potrebbe essere stato il caso di Fantasia o di Spiderman. Magari la valutazione non era completamente corretta, ma in ogni caso la valutazione è anche soggettiva; quindi forse per te per Fantasia sarebbe stato più azzeccato un bel 74 o 75, in quanto la grafica e il sonoro sono ben curati, ma la giocabilità è stata trascurata (se ti piacciono i giochini facili facili... NdAlex). Per Spiderman invece bisogna fare il ragionamento inverso. La grafica ed il sonoro non sono nulla di eccezionale, ma la giocabilità è pur sempre alta. Il voto esatto sarebbe stato 83. Ti faccio comunque notare che anche Mean Machines gli ha dato 91!
Per quanto riguarda la nostra incompetenza non sono per niente d'accordo, ti faccio notare che io (Dave) seguo i videogiochi da quando avevo otto anni (ora ne ho 18, a Maggio 19) e forse Paolo addirittura da più tempo di me. Questo vale anche per gli altri redattori.
Non mi esprimo sulla parte conclusiva della tua lettera, in quanto, essendo un redattore, non potrei parteggiare per nessuna macchina.
Spero che abbia trovato la nostra risposta abbastanza esauriente.
Continua pure a scriverci.

DINO ERRE, PROPRIO... UNA CAMICIA DI FORZA!

Cari amici di CM, è la prima volta che scriviamo ad un giornale, quindi non stupitevi per le menate (cosa intendi per menate? NdD) che scriveremo in questa lettera... Squit! Squit!... (Scusatemi un secondo ma il mio amico è impazzito, sta saltando facendo strani vers... Argh... Boing... Splatt heps... Ehi voi con la camicia di forza arrivate si o no?!?). OK, si è calmato ed ora possiamo proseguir... Squit Scrick... (E' impazzito anche suo fratello, scusatemi un secondo) (ma figurati! NdD) proseguiamo (era anche ora! NdD):
siamo possessori di alcune console nonché di due personal computer non ancora identificati sul pianeta terra (!?!).
Avremmo da rivolgervi alcune domande:
1) (interrogativo che non mi lascia dormire la notte) due anni fa giocai in sala giochi ad una sorta di picchiaduro fantasy di nome Tecmo Knights, i cui protagonisti, questo è almeno quello che ho dedotto, erano due fratelli che, distrutto il loro villaggio dai bastardi di turno, avevano deciso di vendicarsi a cavallo di un gigante o di una tigre e spappolavano i nemici in magnifici fiumi di sangue. Ora vorrei sapere: è mai uscito il suddetto gioco per computer o per console? Uscirà mai?
2) A quando l'uscita e/o la recensione del mostruoso (in senso positivo) Street Fighter II?
3) E la recensione di Final Fight su Super Famicom?
4) Per Pasqua mi regalate un Mega-CD?
5) Quanti giochi ispirati al Gundam sono usciti per le console Nintendo?
6) Secondo voi è più idiota Mario o Sonic (davvero una bella domanda, NdD)?
7) Secondo voi è più probabile essere "cattati" a scuola con un Game Boy o con un Game Gear? (Si accettano consigli per imboscamenti vari).
8) Quale ora ci consigliate maggiormente per giocare (mate, greco o latino?)
9) Ci date qualcosa di nuovo, un gioco e del cioccolato?
Ed ora accettate il nostro piccolo ed umile giudizio:
Siete perfetti (e devo dire che hai proprio ragione, ma è tutto merito mio! NdD)!
Ed ora invece una piccola critica (ma come? Non hai appena detto che siamo perfetti?)... Hey, ma chi cavolo sono quelli? Sarà il lavandaio che ci porta le camicie (Dino Erre, NdD)?.. Ma stanno irrompendo in casa! Argh, li ho riconosciuti, sono quelli della neuro! Presto scappiamo! Hey tu con quella camicia stai fermo, non vedi che ha le maniche troppo lunghe?.. Mi hanno preso ragazzi, non pensate a me e spedite la lettera! (Atto eroico) (bravo, NdD)

Ragli nella notte (??), ovvero Marco Andrea e Francesco

P.S. Togliete quelle cavolo di pagine con la pubblicità al centro perché si staccano sempre. (E' il loro lavoro staccarsi. Sono degli inserti pubblicitari. Da staccare. NdAlex)
P.P.S. (((Scusate le numerose parentesi ma abbiamo imparato da voi)))
P.P.P.S. Mandatemi una copia di CM al manicomio, grazie! (Contaci)
P.P.P.P.S. CENSURA (vergognatevi, NdD)
P.P.P.P.P.S. Spero (per voi) che pubblicherete questa lettera, altrimenti...

Altrimenti cosa? Ci state forse sfidando? Non sapete che la nostra redazione è sorvegliata 24 ore su 24 da appositi agenti in borghese? (Sì, per non farci uscire. NdAlex) Fatevi sotto coraggio... Hem, scusatemi, forse mi sono lasciato un po' trascinare. Beh, spero che gli infermieri abbiano trovato delle camicie con le maniche "giuste". Dal momento che sicuramente adesso vi troverete con le suddette camicie in una stanza imbottita di pelle bianca, con uno spioncino sulla porta e con qualche finestrella in alto, allevierò la vostra sofferenza rispondendo alle vostre domande:
1) Mi dispiace per voi, ma non mi sembra che questo gioco sia stato mai convertito in nessun formato e ormai mi sembra troppo tardi per sperare in una conversione. Chissà...
2) Non dubitare, appena ci metteremo sopra le mani lo recensiremo.
3) Final Fight è un gioco che ormai tutti conoscono e mi sembra inutile fare un'ennesima recensione.
4) Non prima che qualcuno lo regali a noi (e in particolare a me! NdD).
5) L'unico gioco che abbia visto sul mitico Gundam è quello per Super Famicom, ma non è un granché.
6) Guarda, secondo noi sono idioti tutti e due, Mario (il personaggio, non il gioco) l'ho sempre detestato, Sonic (mi riferisco sempre e solo al personaggio) sto iniziando a detestarlo adesso (ma avete sentito che voce idiota gli hanno messo?). C'è solo da sperare che a nessuno venga in testa di fare una serie di cartoni animati su quel porcospino blu, come è già successo per Donkey Kong o Mario (la serie animata era

una schifezza, NdD).

7) Avete scelto proprio le persone giuste per una domanda del genere: io ed il Paolone siamo due veri esperti in questo campo. Penso che per Game Boy o per il Game Gear non ci siano problemi, io è da settembre che gioco con il mio GB e non sono ancora stato scoperto! I problemi vengono quando la console è un po' più grande: il Lynx normale, tanto per fare un esempio è molto pericoloso e difficile da nascondere. Pensate che l'anno scorso io ed il Paolone stavamo giocando beatamente a California Games quando la prof di mate ci fa: "hey, voi due là in fondo, cosa state facendo?" ovviamente noi abbiamo risposto "niente, eravamo attenti!", ma la tipa non si è convinta ed è venuta a controllare di persona. Morale della favola ce l'ha beccato. Abbiamo anche cercato di convincerla che era solo una calcolatrice scientifica, ma con scarsi risultati, infatti ce l'ha sequestrato.

Vi consiglio inoltre di pupparvi una decina di metri di filo, così, utilizzando la presa di corrente, che generalmente sta vicino alla porta o alla cattedra, non vi farete fuori le costose batterie.

8) Una domanda così da voi non ce la saremmo mai aspettata. Vergognatevi, CHI ha detto che bisogna giocare in un'ora precisa? SI DEVE GIOCARE PER TUTTA LA DURATA DELLE CINQUE ORE! Non fatelo più!

9) No, ma se volete vi possiamo utilizzare GRATIS come zerbini davanti alla porta di ingresso, voi che ne dite?

MICROPOSTA

Accidenti! Questo mese sono arrivate valanghe di lettere, avremmo voluto poter rispondere a tutte, ma come tutti ormai sanno, lo spazio è tiranno. Questo angolo lo abbiamo dedicato, proprio come fa Ricki su Zzap! e TGM, a tutti quelli che non hanno avuto la fortuna di vedere la loro lettera pubblicata per intero.

I nostri saluti questo mese vanno a: Sandra, che ci ha fatto un sacco di complimenti e ci informa di non essere ancora riuscita a trovare Quack Shot nei negozi di giocattoli. L'unica cosa che ti possiamo consigliare è di stringere i denti e aspettare, o, se proprio non ce la fai, procuratene una versione parallela (ti ricordo comunque che le cartucce di importazione in genere sono un po' più care, NdD). Un saluto particolare ad Ari-Air, che ha scritto la sua lettera in matita su sfondo rosso, rendendola così quasi illeggibile. Molti lettori, tra cui Nick the Genius, ci domandano perché non pubblichiamo a fianco al titolo anche il prezzo delle cartucce. La cosa può sembrarvi più semplice di quanto si creda, ma come facciamo a scrivere i prezzi delle cartucce d'importazione? Non tutti i negozi hanno gli stessi prezzi!

MARCO ROSSETTO interviene nella querelle Megadrive VS Superfamicom a favore di quest'ultimo, asserendo, in risposta a Mr Tizio e Alf, che tutti i giochi del Famicom sfruttano a dovere i chip della console. E aggiunge che è un ex possessore di Megadrive e che se prima comprava tre o quattro giochi al mese (poverino! NdP), ora preferisce comprarne due per il Famicom che tanto si diverte di più. Alla fine, comunque, concorda con la maggioranza, secondo cui l'ideale sarebbe possedere entrambe le console. Dello stesso parere sono DANIELE "WAR" RIONA, e AKIRA "YADO" YAGI. MARCO FINIGLIA (spero di avere copiato giusto, accidenti, perché non scrivete in stampatello?) Ci chiede delucidazioni su alcuni termini tecnici. Il fatto che il Mega CD abbia 768 K di memoria video, vuol dire che ha tale spazio, nella sua memoria, per gestire tutte le informazioni inerenti alle immagini. Per quanto riguarda le altre cifre il ragionamento è esattamente il medesimo, solo che si riferiscono al suono e ai dati più immediati. Comunque leggiti il Nr5 di CM, è molto più chiaro. ALAN BEZZICHERI ci rivela che, se lui ha domande da fare a Steve su Alex Kidd, sua sorella rivolgerebbe al nostro DE domande "di altro genere". Qui in redazione siamo tutti molto curiosi, e intanto io e Dave ne approfittiamo per ricordare a tutte le lettrici che anche noi siamo parecchio carini... Va beh, abbiamo capito, basta scherzare. Parecchi lettori, tra cui nomino ALDO TORCHIO ambasciatore sul campo, ci chiedono con insistenza di aggiungere la voce "longevità" alla pagella. Secondo noi il sistema di valutazione va già bene così, ma vedremo di cambiarlo secondo le vostre esigenze... Naturalmente aspettiamo il solito catervone di lettere sull'argomento. MARCO GALLI si lamenta della noncuranza di alcuni negozianti, che gli hanno preannunciato l'uscita di Street Fighter II e Rad Mobile per Mega CD "intorno al 2010". Non ti preoccupare, la loro uscita è imminente e verranno sicuramente importati. TONI da Venezia, infine, ci propone di mettere le faccine come in Zzap!. Piacerebbe molto anche a noi, ma poi la rivista diventerebbe uguale a Zzap!, e quindi perché chiamarla "Console Mania"? Vi pare?

L'ANGOLO DELLA PROF

Ed anche questo mese, l'immancabile professoressa Teotochi Albrizzi ha deciso di segnalare gli errori presenti nelle vostre lettere. Questa volta, però, è andata a studiarsi pure tutti i manuali di tutte le console, in modo da correggervi pure gli "strafalcioni tecnici". Beh, ora le lasciamo il posto se no ci da quattro e mezzo!

"Perché non fanno Super Mario World per il Megadrive?", "il convertitore Euro/Japan funziona anche al contrario?", "I veri dati relativi alle consoli", "Non sembra che non circolino", "in più casa Sega ha aggiunto un original MOD, poco diverso dall'arcade MOD", "in quanto il mercato ofre una console italiana ed una giapponese", "Quali altre espansioni hardware esistono per il Megadrive", "E' possibile videoregistrarsi una partita di diveogiochi con il MS attaccato al TV color? Io ci ho provato ma guardando la videocassetta non appare niente sul video. Come mai?" (Semplice, perché il cavetto del MS non va attaccato al televisore, ma al videoregistratore!. Oppure il VCR va attaccato al TV via SCART e poi pigiate i tasti "AV" e "REC". Chiaro?).

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS

Lotta al fianco di Captain Planet e dei Planeters e opponiti ai più pericolosi nemici che l'ambiente abbia mai dovuto fronteggiare: Looten Plunder, Duke Nuken, Hoggish, Greedly e Dr. Blight. Il destino del pianeta Terra è nelle tue mani!

MINDSCAPE INC

TOYS LEADER ®

CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

RoadBlasters

Nel futuro la sola legge è la sopravvivenza: mettiti al volante di un'automobile super-equipaggiata e fatti strada fra gli ostacoli più diversi: bombe, mine, missili. E non dimenticare i tuoi agguerriti avversari, a loro volta al comando di mezzi altrettanto devastanti!

MINDSCAPE INC

TOYS LEADER ®

CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433